

NOTICIAS - CÓMICS - CARÁTULAS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI
MANGA
Minami
Año 6 - Número 45 - Incluye CD-ROM - 4,80 €
Y AHORA... MÁS COMPLETA 84 PÁGINAS
HARRY POTTER
TODO SOBRE LA 3ª ENTREGA CINEMATOGRÁFICA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
KAIKAN PHRASE
C.C. SAKURA
Y además...
Salón de Barcelona - Saiyûki
Love Junkies - Karekano
Yami no Matsuei - Lost Universe -
Y muchísimo más...
DOSSIER
Fantasía Heroica
3x3 Ojos - Orphen - Escaflowne - Monster Collection
Louie - Scrapped Princess - Berserk
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS
00045
8 414090 223881
GRAN HERMANOTAKU 3 (XP) - OPERACIÓN FRIKI 2


JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
アニメディア
Por sólo
2,99€
• SUPERNOTICIAS
• YU-GI-OH
• LOVE HINA
• PATLABOR
• EVANGELION DEATH & REBIR
• B'T X
• 3X3 OJOS
• GALS!
• Y ADEMÁS...
Dossier
SAIYUKI
Descubre nuestra historia

¡SORPRESA!



Luces por doquier, consumismo desaforado, un frío de cojones, Tom Cruise demostrando que los yankees son mejores que los japoneses incluso en ser un samurai japonés, el CD de Charm en todas las tiendas de discos del país, la película de El Cid por fin estrenada (que a nadie se le pase ir a verla, que hay que hacer patria)... Sí, no hay duda, estamos en Navidad. Eso quiere decir que un nuevo año está a punto de dejarnos, otro más. Y, dado que Minami nació precisamente unas Navidades, eso quiere decir que acabamos de dejar atrás nuestro quinto año de existencia y comenzamos el sexto.



Y para celebrar nuestro cumpleaños, nada mejor que la sorpresita que os teníamos reservada, un regalo que creemos que os va a gustar más que ningún otro: Aumento de páginas. ¿A que no os lo esperabais? Es que no es para menos, que son seis años ya, que se dice pronto, pero es una cantidad de tiempo respetable. Suficiente para que algunos ni siquiera supierais lo que era el manganime cuando la revista nació. Suficiente para ser la segunda publicación de manganime más longeva de la historia de España después de Dokan. Suficiente para demostrar al mundo que el manganime es estable y rentable. Suficiente para probar que hay un número de aficionados bastante nutrido y en constante renovación. Suficiente para callar muchas bocas. Y ha sido gracias a vosotros, así que todo regalo es poco para lo que os merecéis por darnos vuestro apoyo mes a mes.

Sin embargo, pese a haber pasado la mayor parte de esos seis años como número uno indiscutible en ventas, no hay que dormirse en los laureles, y eso lo sé mejor que nadie, pues ya sabéis que cada año aprovechamos para incluir cambios sustanciales, que al siguiente año según han ido desechamos o dejamos junto a las nuevas incorporaciones, con lo que constantemente nos vamos actualizando y adaptando a vuestros gustos sin tener que recurrir a los cambios bruscos que supone un nuevo director. Por tanto, como bien sabéis Minami ha ido cambiando, evolucionando, adaptándose para ser lo que vosotros queríais. Y también, desde hace un tiempo, he ido desvinculándola de mí, de manera que cuando finalmente la deje el descalabro sea lo menor posible (la decisión ya la tengo tomada, pero de momento puedo con los varios trabajos y el dinero me viene de perlas). ¿Por qué hablo de esas dos cosas tan dispares? Pues porque estáis ante la unión de ambas, esta sorpresa es la última modificación que pretendía hacer: Minami es adulta, es la mejor, y creo que está preparada para sobrevivir a mi marcha.

Me explico, que es la mejor resulta indiscutible pues si no no sería la número uno en ventas, la referencia del mundillo, la puerta de entrada de la mayoría de nuevos aficionados, y un largo etcétera. Pero como los gustos son algo muy subjetivo, siempre habría quien podría discutirlo. Y para eso tenemos este cambio final: Aumentamos el número de páginas. Ya no son 68, ahora son 84, y todo ello sin disminuir la calidad de nuestros materiales ni aumentar el precio. Es decir, que si alguien quiere discutir que sea la mejor en cuanto a contenido es muy libre, pero ya no podrá discutir que es la mejor en cuanto a forma, pues absolutamente ninguna otra revista de la competencia tiene tan buena relación páginas/precio, y menos con las calidades de material de Minami.

Sin embargo, el cambio sí que exige dos pequeños sacrificios: Por un lado el pliego extra para el póster, ahora tendréis que conformaros con el mismo material que las páginas normales, aunque siguen teniendo una gran calidad y no creo que suponga problema; y por otro lado el encarte, realmente me jode tener que quitarlo, pues creo que era uno de los pocos medios que los autores españoles tenían de darse a conocer a miles de personas, pero es que realmente era algo que no valorabais, ni como autores (las colaboraciones eran cada vez peores y además prácticamente nulas) ni como lectores (nadie decía jamás nada del encarte). Así pues, dos pequeños sacrificios que creo que todos daréis por buenos sabiendo que ahora tenemos 16 páginas a todo color y gran tamaño más, que sabremos ocupar sabiamente (tenemos muchas novedades en mente, de las que tenéis algunos avances en este mismo ejemplar, pues lo que tenéis en las manos es un número de transición para que no hubiera un cambio demasiado brusco, pero a partir del próximo flipareis). Aparte, si sois de los que queríais publicar en el Manganami, pensad que ahora podéis hacerlo a todo color en la revista, aunque claro, ahí los niveles de calidad y exigencia aumentan ;)

Por tanto, considero mi trabajo como padre de Minami terminado. He cumplido mi misión, es una revista de indiscutible calidad capaz de sobrevivir por sí misma y que ya ha entrado en la historia de nuestro país, puedo irme tranquilo cuando quiera...

Y no es Minami la única que ha cambiado, pues tanto Dokan como Animedia acaban de ver cómo un nuevo director reemplazaba a los anteriores, y lo mejor de todo, no porque los anteriores lo estuvieran haciendo mal, todo lo contrario, se meten a ello porque pueden dedicar más tiempo al tema, para que dichas publicaciones sean todavía mejores. De esta forma, Peter Ballarín sustituye a Enrique Herranz (a quien deseamos lo mejor en su nuevo trabajo) al frente de Dokan, y Mikel Paton me sustituye a mí en Animedia (que ya estaba un poco agobiado con tanta revista). En cuanto a Shirase... Bueno, prefiero no adelantar nada aún.

Vamos, todo grandes cambios, especialmente los de Minami, destinados a seguir siendo los números uno, a demostrar que si llevamos tanto tiempo rondando no ha sido por suerte.

Qué bonito me ha quedado. Pero como no me gusta terminar de una manera tan "asín", vamos a recordar que seguimos ofreciendo el publicar vuestras fotos para que el mundo sepa lo guapos que sois. Animaos, que ya tenemos varias de chicas e incluso una de un chico. Desgraciadamente, de momento siempre ha habido alguna imagen que yo veía necesario poner para acompañar mi editorial, pero en cuanto no me vea forzado irán saliendo una a una debidamente tratadas y comentadas. De momento valgan estas en pequeñito como avance.

Y para terminar quiero dedicar este número a todos vosotros, lectores, que sois los que hace tiempo nos elegisteis como número uno, y en especial a uno concreto, a nuestro compañero DJ Matei, de nombre real Fernando, que año tras año ha demostrado que los lectores forman parte activa de Minami en todos los sentidos ofreciendo con su mejor voluntad sus maravillosas creaciones tanto de música como de vídeo sin esperar nunca nada a cambio y sin de hecho verse demasiado recompensado por un fandom que tiende a impersonalizar y a olvidar que detrás de cada texto o trabajo hay una persona que ha puesto en ello su mejor voluntad y esfuerzo. ¡Va por ti, Fer!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Minami

AÑO 6 - NÚMERO 45

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
FANTASÍA HEROICA

AGRADECIMIENTOS...

AZAKE EDICIONES





JONU MEDIA

MANGALINE

NORMA Editorial

























NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos a la sección de noticias de este mes y Feliz Navidad a todo el personal. Hala, vamos a ver qué noticias nos traen los Reyes, aunque ya se sabe que durante la resaquilla de los salones no suele haber muchas.

PUBLICACIONES IMPRESAS

Apenas un mes después del Salón de Barcelona, el VI Expocómic de Madrid -celebrado durante el pasado mes de noviembre- nos ha dejado varios avances de novedades en cuanto a manga impreso que se publicarán en nuestro país durante los próximos meses.

Para empezar, la editorial Planeta DeAgostini ha confirmado el lanzamiento de **Shadow Lady**, una obra de *Masakazu Katsura* (autor de **I"s**, **DNA2** o **Video Girl Ai**, publicadas también por esta casa). Este título consta de tres tomos, que se publicarán en el mismo formato que las otras obras mencionadas, en los que *Katsura* nos ubica en un oscuro mundo al más puro estilo de **Batman**, serie de la que por cierto *Katsura* es un declarado seguidor.
Y otra obra cuya publicación ha hecho ya oficial la editorial es **Gunm: Last Order**, que continúa la historia de **Gunm: Alita, ángel de combate**. Puesto que el autor, *Yukito Kishiro*, no ha puesto todavía el punto final en Japón a esta saga, de momento se publicarán ocho números mensuales, que recogerán los cuatro tomos que han aparecido hasta la fecha en aquel país.
También es muy posible que Planeta edite, de cara al año próximo, la miniserie **Magic Kaito**, de *Gosho Aoyama*, en la que el protagonista es un personaje secundario de la serie **Detective Conan**...
Por lo demás, el mes de diciembre trae nuevas entregas del resto de series publicadas por Planeta, como **Detective Conan** (vol. 2, nº 23), **Tokyo Babylon** (nº 2), **Monster** (nº 26), **Yu-Gi-Oh** (nº 24), **Crayon Shin-chan** (números 27 y 28), **I"s** (nueva edición; nº 8), y **Manos entrelazadas** (nº 2 -último-).

Norma Editorial, por su parte, confirma el lanzamiento (para el mes de diciembre) de dos títulos que ya os anunciábamos hace tiempo: en primer lugar, **Black Lagoon** (de *Rei Hiroe*), en volúmenes de 208 páginas al precio de 9 euros. La historia gira en torno a un equipo de expertos mercenarios encargados de ocuparse de cualquier tipo de misión armada que tenga lugar en conflictos bélicos, en todo tipo de países. Los integrantes de este comando, cuando lo estiman necesario, son capaces de apuntarse, literalmente, a un bombardeo.
Y en segundo lugar, también rescatan **Pesadillas** (ya editada por ellos mismos hace años), de *Katsuhiro Otomo*. Se nos presenta en formato prestigio, con 240 páginas al precio de 13 euros. Esta obra, precursora de la genial **Akira**, creada por *Otomo*, nos habla del encuentro de una niña y un anciano dotados de unos impresionantes poderes psíquicos, que se enfrentan en medio de un enorme complejo residencial. El caos, los poderes psíquicos y las imágenes del subconsciente están servidos.
A lo largo de diciembre, publicarán también el número 16 de **Evangelion**, junto al segundo tomo recopilatorio de esta misma serie; la cuarta entrega de **Wish** y la segunda de **Love Junkies** y de **Los caballeros del mundo Mon**. Es interesante también reseñar la publicación de **El jarrón amarillo**, de *Patrick Atangan*, 48 páginas a todo color (al precio de 13 euros) en las que se recrea la belleza de las costumbres y de los relatos tradicionales japoneses, en forma de dos historias de amor entremezcladas con la búsqueda del valor de la amistad y la belleza.
Pero hay más noticias sobre Norma. La editorial ha manifestado intenciones de editar, a lo largo del próximo año, otros títulos de *Clamp*. Los candidatos previstos inicialmente son **Suki - Dakara Suki**, **20 Mensou ni Onegai**, **Gakuen Tokkei Duklyon** y **Clamp: Club de Detectives**. En todo caso, la publicación de estas series, por el momento, no puede tomarse como algo totalmente confirmado y, por supuesto, todavía no se ha dado ninguna fecha de lanzamiento.
Por último, Norma tiene también intención de traernos, a lo largo del año próximo, cuatro nuevos libros de ilustraciones, como son: tres con ilustraciones creadas por las *Clamp* y otro creado por *Yoshiyuki Sadamoto* (**Evangelion**). Este último, de muy reciente publicación en Japón, gira precisamente en torno a esa serie y lleva por título **Die Sterne**.

En cuanto a Glénat, también ha confirmado, durante el pasado Salón del Manga, un título largamente esperado y cuya publicación, hasta el momento, venían desmintiendo... Se trata de **Maison Ikkoku**, la obra de *Rumiko Takahashi* que en el pasado (con motivo de la emisión por nuestras TVs del anime y de la consiguiente publicación parcial del manga) conocimos como **Juliette Je t'aime**. En un principio, la fecha de lanzamiento la ubican de cara a la primavera de 2004, posiblemente para el Salón del Cómic de Barcelona. También han hecho saber que el formato será muy similar al de la versión de **Bateadores** publicada por Otakuland. Posiblemente **Maison Ikkoku** no sea la última obra de *Rumiko Takahashi* que nos traigan, si bien por el momento ya nos vale con esta divertida y emotiva serie.
Y también están pensándose la edición de **Gravitation** y **Alice 19th**, algo que llevamos un tiempo mencionando, pero por el momento no quieren confirmarlo. En cuanto lo hagan, nosotros os lo haremos saber a vosotros.
Evidentemente, en diciembre saldrán también los números correspondientes de las series que ya tienen en publicación, si bien no se nos ha facilitado información detallada al respecto. Eso sí, todo indica que ya habrá aparecido, finalmente, **Noise**.

Asimismo, Ediciones DePonent nos trae otra obra del autor de **La espinaca de Yukiko**. En este caso, el ilustrador francés *Frédéric Boilet*, en colaboración con el japonés *Kan Takahama*, nos presenta **Mariko Parade**, un título que consta de 182 páginas (14 euros) en las que la historia se centra en la vida de un dibujante francés de 42 años, que parte de viaje junto a su modelo japonesa, de 24 años, con el fin de realizar un reportaje fotográfico. El viaje estará teñido con la multitud de momentos emotivos que ambos compartirán.

Ivrea no presenta ninguna novedad (quitando la ya anunciada, y que debería aparecer en breve, **Slayers: Knight of Aqua Lord**, historia basada en el mundo de **Slayers** y protagonizada por *Rina Inverse* pero que el propio autor, *Hajime Kanzaka*, reconoce que tiene poco que ver con la trama general del manga y anime al haber ideado esa historia para un videojuego),

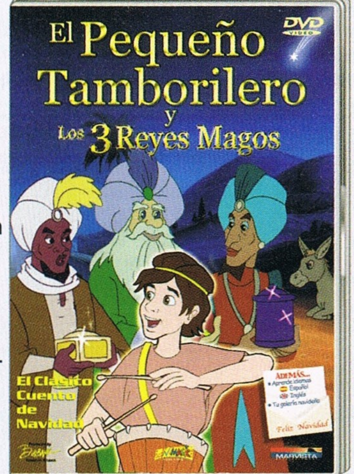
DiviMagic

Buenas noticias, y es que en noviembre se presentó oficialmente un nuevo sello de animación, DiviMagic, sello infantil de Divisa, que se dedicará a traernos distintas películas y series. Para empezar, tres películas para navidad, a saber El árbol de Navidad, La aventura del tamborilero y Una aventura de Navidad. Series traerán Caballeros del Mundo Mon y Medabots, todo en vídeo y DVD, pero de las series hablaremos largo y tendido en próximos números, así que centrémonos en esas tres películas, que saldrán a la venta más o menos cuando esta revista.

El árbol de Navidad. La leyenda

Nos cuenta la historia de tres árboles: un abeto, un manzano y un gran roble que están plantados en el jardín de una iglesia. Tienen por costumbre discutir entre ellos y frecuentemente reciben la visita de un niño de siete años llamado *Guillermo*. En la historia, también se cuenta con la presencia de tres divertidos animalillos: *Tamia, Mama gorrión* y *Lotor*. Un día, el sacerdote de la iglesia toma una controvertida decisión: talar uno de los árboles para ampliar la iglesia, qué árbol será... Esta historia nos cuenta por qué en Navidad se adorna un abeto y no otro tipo de árbol, y no es lo único que se aprende, pues en sus extras (en el DVD) cuenta por ejemplo con una guía para identificar árboles.

El pequeño tamborilero y los Tres Reyes Magos

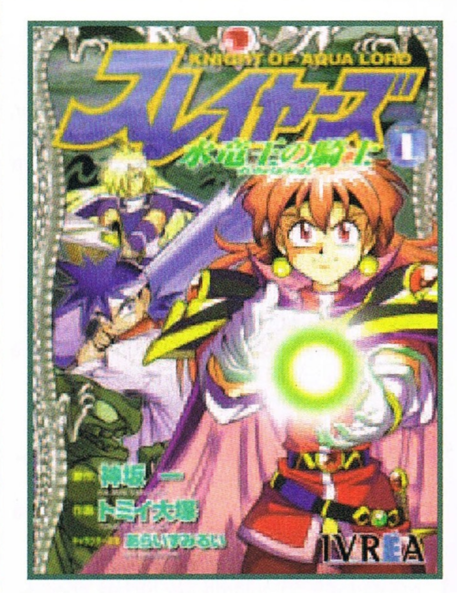


Está basada en la clásica melodía del Pequeño Tamborilero, y no está mal que los más pequeños aprendan historias basadas en nuestra cultura, que ya está bien de la imposición de ese invento comercial norteamericano llamado *Papá Noel*. Se introduce el personaje de un niño esclavo llamado *Miguel* que va a Judea con su señor. Durante su viaje se encuentra con los Tres Reyes Magos, los cuales van siguiendo una estrella luminosa que les conducirá al nacimiento de un nuevo Rey. En el palacio del rey *Herodes*, *Miguel* escucha por casualidad una conversación de una conspiración para matar al nuevo Rey. Corriendo el riesgo de muerte, *Miguel* escapa de su malvado señor para advertir a los Reyes del peligro que corre el bebe. Soportando tormentas de arena, perdiéndose en el desierto y demás obstáculos tendrá que encontrarlos antes de que sea tarde...

Una aventura de navidad

Es una película infantil de animación en 3D que fue distribuida por Paramount en EEUU con bastante éxito. Destacar que esta película será emitida por diversos canales autonómicos durante las Navidades, así que atentos. En cuanto a la historia, la cuenta un búho, y en ella *Papá Noel* (lo que decíamos antes...) y un tren lleno de animales tienen un accidente al mismo tiempo y todos los animales del tren y del bosque ayudan a *Papá Noel* a repartir los regalos que los niños esperan esa noche ansiosamente.

Decir que las tres películas saldrán a la venta al precio de 6 euros el vídeo y 10 el DVD, y destacar la intención de que con ella los niños aprendan, para lo cual aparte de ofrecer varios idiomas, han intentado que los contenidos extra del DVD sean didácticos. Les deseamos por ello mucha suerte, y que sigan sacando títulos en el futuro (de momento entre sus proyectos está **Ulises 31**, pero nada hay confirmado todavía).



simplemente las ediciones correspondientes de sus mangas en curso, a destacar el número 4 de **El Mundo de Narue**. Recordar tan sólo que ya han sacado **Lost Universe**.

Por su parte, junto a los números 6 de sus ediciones en curso Otakuland presentó como novedad en ExpoCómic **Shamo, gallo de pelea**, manga de *Akio Tanaka* e *Izo Hashimoto* ligeramente bestia que nos cuenta la historia de *Ryo Narushima*, un joven prometedor que en una ida de olla mata a sus padres, siendo enviado a un reformatorio mientras su hermana tiene que meterse a puta para sobrevivir; allí sufre todo tipo de penalidades, desde palizas hasta violaciones, encontrando su báculo en el karate, ¿conseguirá salir adelante? Serán tomos de algo más de 200



páginas a 6,60 euros, aunque la oferta de lanzamiento incluye los números 1 y 2 por sólo 9,95 euros. Decir, eso sí, que los chicos de Otakuland se han debido equivocar, pues en la portada vienen sólo el título y los autores, y no un rótulo bien grande que ponga "EMILIO GALLEGO TRADUCE:" y luego en pequeñito "Shamo gallo de pelea".
Y aunque no llegó para ExpoCómic, para cuando leáis esto ya habrá salido su otra novedad, **Kabuto el guerrero tengu**, que los más viejos recordarán porque su anime empezó a emitirse cuando finalizaba **Los Caballeros del Zodiaco** en Tele5.

Os recordamos, por último, que la publicación de los mangas de **Azuki-chan** y **Saiyuki** de la mano de MangaLine debería ser inminente en el momento en que se publiquen estas líneas, pero están escarmentados y no quieren dar fechas concretas. Igualmente se sigue esperando la continuación de sus mangas cortados (mejor dicho reedición, pues empezarán desde los números uno con todos los errores corregidos) se espera para el primer semestre de 2004.

Eso sí, MangaLine va a sacar una línea de cómics americanos de nombre **Interface Comics**, y como primera serie van a editar **Rex Mundi**, una serie mensual abierta (sin finalizar todavía en su país) que en principio saldrá a la venta al mismo tiempo que **Saiyuki** y **Azuki-chan**.

ANIME EN TV

Pasamos a hablaros ahora de lo cuanto tiene que ver con el anime en nuestro país, y empezamos hablándoos de las novedades de anime relacionadas de alguna forma con los canales televisivos o cine.

Para empezar, lo más importante, y es que el 19 de diciembre se estrena en toda España Sakura Wars the movie (la película de Sakura Taisen, vaya) de la mano de las distribuidora Premium Cine.
85 minutos de animación manga que nos cuentan cómo en 1926, en Japón, tras un aparente mundo magnífico y brillante, existe una oscura realidad habitada por monstruos mutantes, los Kouma. La lucha contra estos está en manos de las Tropas de Batalla Imperiales. La denominada Teikoku Kagekidan, una organización secreta formada para luchar contra las fuerzas de la oscuridad. Sorprendentemente, sus integrantes son un grupo de encantadoras chicas, que de día, llevan una doble y glamorosa vida como actrices en el teatro de la Opera Imperial.
Independientemente de que la película pueda gustar o no, o de que el título sea conocido o no, lo realmente importante es que por fin se emite en España una película en cines sin ser o Pokémon/Digimon ni venir amparada por Buena Vista...
Ah, y ya está confirmado que la película saldrá a la venta en su día en vídeo y DVD.
Como anécdota curiosa, dicen las malas lenguas que este título fue confundido con Card Captor Sakura...

A continuación, dejadnos reseñar (aunque cuando leáis esto, si alguien no se ha enterado aún será porque no visita el foro de Minami o porque no pone la tele...) que Tele5 (cadena en la que el grupo italiano Mediaset -principal accionista de Tele5-, tiene previsto aumentar en breve todavía más su participación) ha decidido reestructurar el orden en que emite las series de animación de los fines de semana (una costumbre que tooooodos agradecemos muuuuucho y con la que, por lo visto, no sólo Antena 3 nos va a torturar). Por lo pronto, el orden de emisión será el siguiente (empezando a las 8 de la mañana): **Pokémon**, **Medabots**, **One Piece**, **Sabrina** -producción americana que ha sustituido a **Transformers Armada**- y **Hamtaro** -dos episodios-. Y, según hemos podido saber en el momento de redactar estas líneas, de cara a principios de diciembre tienen previsto retirar de la programación **One Piece** y **La tribu** (la serie británica que se incluye al final del **Max Clan**), con motivo de la finalización de la primera temporada de ambas series, si bien su emisión continuará más adelante. Y de hecho, justo hoy hemos sabido de la intención de Tele5 de continuar **One Piece** a partir del 6 de diciembre; lo que no sabemos es si serán nuevos capítulos o una reemisión de la primera temporada...
Y en cuanto a **Medabots** (**Medarots**, en la versión original japonesa), serie que, desde su estreno en Tele5 se ha convertido en la quinta serie de dibujos animados más popular entre los niños de 4 a 12 años y en el segundo programa infantil con mayor audiencia de dicha cadena, sabed que el canal de pago Fox Kids tiene previsto estrenar la tercera temporada de cara a final de año (es decir, para cuando leáis esto). Y os recordamos también que, como anunciábamos el mes pasado, esta cadena está emitiendo la nueva serie de **Beyblade**, titulada **BeyBlade V Force**.



Por su parte, Antena 3, que sigue torturándonos con sus horarios lechuceros para las reemisiones de **Captain Tsubasa J**, **Dragon Ball Z** y **YuGiOh** -cuyos nuevos episodios acaba de estrenar el canal Nickelodeon-, nos sorprendió hace algunas semanas con el estreno de un nuevo anime (algo de lo que, de nuevo, os avisábamos en el foro de Minami con la suficiente antelación), bajo el título **Los quintillizos**. Esta serie, titulada en japonés **Go! Go! Itsutsugo Land** (si bien el título internacional es **Let's Go! Quintuplets**), se centra en la alocada vida de cinco hermanos (quintillizos) de personalidades muy dispares. Las situaciones cotidianas de la vida escolar o familiar estarán adornadas con las peculiaridades de esta peculiar tropa de críos... Se trata de una producción bastante reciente de la Tokyo Broadcasting System y el estudio Eiken.

Otra noticia que nos ha llamado la atención es la apuesta del canal autonómico andaluz por dar facilidades a los colectivos de sordos para la comprensión de los programas infantiles que emiten. Esta propuesta, presentada el pasado 19 de noviembre en la sede central de la cadena, pretende la introducción de un sistema de traducción al lenguaje de signos y un sistema de subtitulado de los diálogos de la programación infantil del ente.

Otro detalle que no podemos dejar sin comentar es la decisión de TeleMadrid de seguir emitiendo la serie **Shin-chan**, pese a las críticas y las recomendaciones vertidas sobre la misma por diferentes organismos y asociaciones. Y es que hace ahora unas semanas tuvo lugar una reunión entre los representantes del Consejo de Administración de la cadena para estudiar las palabras pronunciadas por el Defensor del menor y diversos miembros del Consejo Audiovisual de la Comunidad de Madrid y de varios partidos políticos de la región, en torno a la serie. Tras la reunión, los responsables del ente público concluyeron que no retirarían la serie de su parrilla y alegaron que su horario de emisión (las 13:00 h, de lunes a viernes) está fuera de la programación infantil y es "coincidente con los horarios escolares" de todos los menores de trece años, que es el público para el que la cadena no recomienda el visionado de la serie, justo antes del comienzo de cada episodio. Desde aquí, nos alegramos por la postura adoptada por TeleMadrid (que ya podíamos intuir, pues no es la primera vez que la dirección de la cadena se pronuncia al respecto), dependa o no de intereses económicos (y es que **Shin-chan** les da bastante dinero, indudablemente) y les animamos a que sigan desmarcándose de las diversas acusaciones emitidas por personalidades y asociaciones incapaces de entender que el que una serie sea "para mayores de trece años" implica "que no es para niños", por lo que si hay niños que la ven (a pesar de emitirse en horario no infantil), la solución no es, bajo ningún concepto, la retirada de programación de la misma. Por cierto, que la serie es bastante más inofensiva de lo que se creen y, además, no es más que una genial parodia de la vida cotidiana en una sociedad como la japonesa o, en muchos aspectos, como la nuestra.
Por otro lado, destacamos el estreno de la serie **El perro de Flandes** (la versión antigua) a través de esta cadena autonómica, que ahora mismo tiene varios títulos del catálogo de Planeta Junior en antena (como **Heidi**, **La abeja Maya** o **Ana de las tejas verdes**). **El perro de Flandes** se ha emitido en numerosas ocasiones en Antena 3 y, hace bastantes más años, lo hizo a través de TVE, con otro doblaje más antiguo.

Aprovechamos también para reseñar nuevamente la serie **Robotronix** (que ya mencionamos hace algún mes), la cual viene emitiéndose desde hace poco en varios canales locales de la red Retelsat. Esta producción, tal y como por fin hemos podido averiguar, no es sino un montaje producido en EE.UU. (eso sí, por una productora latina) uniendo episodios de varias series clásicas de robots, como por ejemplo **Groizer X** (serie de la que en España se editó en vídeo hace años un largometraje con el nombre **Maxinger X contra los monstruos**), **Kotetsu Jeeg**, **Gakeen** y otras viejas conocidas de nuestros lectores de Hispanoamérica, que pudieron verlas en televisión hace años dentro del bloque "El festival de los robots".

En cuanto a Cartoon Network, aparte de comentar su emisión de **Star Wars Clone Wars** (vale, no es manga, pero interesa a mucha peña, y además resulta curiosa por lo breve de los capítulos), decir que van a emitir nuevos capítulos de las series **Crayon Shin-chan** y **Las Súper Nenas**. Se estrenarán a partir del lunes 12 de enero, a las 20:00h. en el caso de las **Súper Nenas** (posteriormente, la emisión regular de la serie tendrá lugar de lunes a viernes a las 20:00h, y los fines de semana a las 11:15h), y los de **Shin-chan** a partir del lunes 26 de enero, a las 18:00h (la emisión regular de la serie en enero tendrá lugar de lunes a viernes a la misma hora, es decir, a las 18:00h, y los fines de semana a las 19:40h). Además, anuncian sendos maratones: El de **Shin-chan**, con los episodios más divertidos, se emitirá el sábado 24 y el domingo 25 de enero, a partir de las 12.30h, y el de los mejores episodios de **Las Súper Nenas** se emitirá el sábado 10 y el domingo 11 de enero, a partir de las 10 de la mañana.

Y para terminar nuestro apartado sobre el anime en TV, hagamos una breve mención del cese de emisiones del Canal Megatrix, ocurrido a comienzos del mes de noviembre. Este canal dedicado a las series de animación, perteneciente a Antena 3 TV, quedó excluido de la plataforma Digital+ (resultante de la absorción de Vía Digital -a través de la cual venía emitiendo- por parte de Canal Satélite Digital) el pasado mes de julio. Desde entonces, ha venido emitiendo en abierto a través de Hispasat, si bien los decodificadores oficiales de Digital+ habían sido bloqueados para que no pudieran sintonizar su frecuencia de emisión. Como decimos, las emisiones de este canal han cesado al terminar el mes de octubre. Canal Megatrix ha estado emitiendo en los últimos meses series de anime como **Campeones**, **Heidi**, **El bosque de Tallac**, **Wedding Peach**, **Beyblade**, **Vicky el vikingo**, **La abeja Maya** o **Chicho Terremoto** con el atractivo de que, a diferencia de Antena 3, sí se respetaban las canciones de cierre ^^.

DISTRIBUIDORAS

Y pasando al mercado del DVD en nuestro país, empezamos por contaros los lanzamientos que Selecta Visión acaba de realizar. En primer lugar, **Shadow Skill** (otro filme del sello "Manga Vídeo"), dirigido por *Hiroshi Negishi*, nos habla de un reino llamado Kurunda en el que, tras una impresionante fortaleza, existe una civilización inmersa en la preparación de luchadores con superpoderes y en los incontables combates celebrados entre ellos. Situado en otro tiempo y en otro mundo, sus tradiciones guerreras se remontan a 10.000 años en el pasado y sus orígenes suelen confundirse con los mitos. Allí se encuentran la joven *Elle Lag* y su hermano *Gau Ban*, dos guerreros que sueñan con el momento de convertirse en los mejores luchadores del mundo y alcanzar el máximo galardón que les convierta en un "Shadow Skill".
En segundo lugar, también desde finales de noviembre está a la venta **Ninja Scroll** (el título original es **Jubei Ninpocho** -"Jubei, el ninja del viento"-), en una versión en DVD (dos discos) que conmemora el décimo aniversario del filme. Este título, dirigido por el conocido *Yoshiaki Kawajiri*,

nos ubica en un Japón que, tras interminables años de guerra civil, tiembla ante una terrible amenaza: la aparición del "shogun de las tinieblas", que, con su ejército de criaturas demoníacas y sanguinarios guerreros, pretende convertir a todo Japón en sangre y fuego. Un poderoso guerrero errante llamado *Jubei* estará dispuesto a enfrentarse al shogun de las tinieblas y acabar con él. Y de cara al año 2004 tienen bastantes novedades previstas (entre ellas, **DNA2** -cuyo manga fue editado por Planeta-, **Louie, el guerrero de las Runas** -cuyo manga está siendo editado por Norma-, **Inuyasha** -cuyo manga está siendo sido editado por Glénat-, etc), si bien a fecha de hoy no conocemos todavía las fechas concretas de los próximos lanzamientos. Lo que sí sabemos es que en diciembre estará disponible para alquiler en nuestro país la película de imagen real **Onmyoji** (conocida también como The Ying Yang Master), ya que la distribuidora de este título (que logró ser la película japonesa de imagen real más taquillera en Japón hace un par de años) es Selecta Visión. El filme, dirigido por *Yojiro Takita*, se sitúa en el Japón del período Heian (entre el año 794 y el 1192), una era de gran crecimiento cultural; en este tiempo se produjo el surgimiento de los samuráis, la definición del sistema de escritura propiamente japonés, el traslado de la capital de la nación hasta la actual Kyoto... Basada en las novelas de *Baku Yumemakura*, esta película presenta los hechos ocurridos durante ese período, envueltos en una atmósfera mágica y romántica.

Otro título del catálogo "Manga Vídeo" que acaba de ponerse a la venta en DVD (si bien en esta ocasión no es directamente Selecta Visión quien nos lo trae, sino SD Distribuciones -los mismos que han lanzado recientemente **Urotsukidoji**-) es **Wicked City**, otro filme dirigido por *Yoshiaki Kawajiri*. Criaturas demoníacas provenientes de una dimensión paralela se han introducido en nuestro mundo. Este fenómeno, que viene ocurriendo desde hace varias décadas, motiva la creación de un cuerpo de policía especial encargado de controlar a los invasoras: los guardias negros. Los contactos entre los gobiernos de nuestro mundo y los mandatarios de la dimensión paralela han propiciado un acuerdo de paz que necesita ser ratificado. *Renzaburo Taki*, uno de los mejores guardias negros, es el principal encargado de que las negociaciones transcurran sin ningún altercado. Por desgracia, no todo el mundo está dispuesto a que se produzca una paz duradera entre los dos mundos...

El precio es de 18 euros y el doblaje que se incluye es el que realizara Manga Films en su día.

Otra de nuestras distribuidoras habituales, Jonu Media (o, en este caso, SAV -matriz de Jonu-) ha puesto a la venta en DVD las series **Marco** y **Heidi** -¡hombre! ¡Creo que me suenan!-, dos joyitas dirigidas por el gran *Isao Takahata*. Los cincuenta y dos episodios de ambas pueden adquirirse todos juntos, en sendos lotes. Y, entre tanto, continúan con la intención de editar otros clásicos del catálogo de Planeta Junior, como **Banner y Flapi** o **Jackie y Nuca: El bosque de Tallac**. Sin embargo, la cosa parece que va a llevar un tiempo. También va a hacer falta algo de tiempo para la publicación del anime de **I"s**, anunciada por Jonu hace unos meses. Muy posiblemente, tendremos que esperar hasta el Salón del Cómic de Barcelona (en mayo). Y más o menos lo mismo sucede con el resto de títulos que tienen en cartera. Tras el aluvión de lanzamientos ocurridos con motivo del Salón del Manga, por el momento no disponemos de fechas para futuros lanzamientos. Pero, como os venimos diciendo en números anteriores, entre las novedades que han asegurado se encuentran, por ejemplo, **Fruits Basket** o **Kimagure Orange Road**, cuyos lanzamientos ya os dábamos por ciertos el mes pasado.

Por su parte, *Manga Films* sigue adelante con la distribución de **Wonderful Days**, la película coreana de animación de la que os venimos hablando desde hace unos meses. **Wonderful Days** está realizada con un novedoso sistema de animación -llamado *multimation*-, consistente en la combinación de animación en 2D, 3D digitalizada y en miniatura. Los resultados de este trabajo llevado a cabo por casi 300 personas son espectaculares. Dirigida por el maestro coreano *Moon-Saeng Kim*, la película centra su acción en un remoto futuro, después de una gran guerra. Los supervivientes de esta viven en la ciudad de Ecoban, que obtiene energía a partir de la contaminación que produce. Por el momento, el preestreno de **Wonderful Days** en España tendrá lugar en el festival de Sitges, del que os en breve en estas mismas páginas. Entre tanto, los largometrajes de animación japonesa que tienen en cartera (de los que también os hemos hablado hace no mucho) siguen sin fecha de salida...

VARIOS

Pocas noticias en este apartado esta vez por los motivos abajo indicados. Por tanto nos quedamos sólo con las típicas reseñas de eventos, que tras el año "oficial" ven reducida su lista. Pero tranquilos, que a partir de marzo con el ExpoManga de Madrid volvemos a empezar (claro que con las movidas que hay ahora mismo en Neo Atlantis a saber cómo irá el asunto). Por tanto, anunciar simplemente la típica **Fiesta Manga** que desde hace ya unos años se celebra siempre en **Valladolid**. Será el sábado 27 a partir de las 17 de la tarde y contará con Trivial Otaku, karaoke libre (y también concurso), proyecciones, videojuegos, biblioteca... una fiesta navideña otaku, vamos. Más información en el cartel adjunto.

Y ya está, pues desgraciadamente la ingente cantidad de novedades nos ha llevado a reducir este mes el espacio dedicado a las noticias (pensando que tras los salones no habría demasiado que reseñar) y nos hemos quedado cortos, por lo que hemos decidido dar prioridad a lo que sabemos que más os importa, que son las noticias españolas, y quitado las típicas noticias breves de otros países, así como el Top 30. Pero tranquilos, que volverán el mes que viene. Y mientras tanto, recordad que para las cosas de última hora que no da tiempo a publicar aquí está el foro de las revistas de Ares, donde publicamos todas esas noticias amén de discutir y tratar diversos temas relacionados con el manganime. La dirección es http://boards2.melodysoft.com/app?ID=Shirase

Mazochungo y **Lázaro**



IX Salón del Manga de Barcelona

Lo mismo de siempre, pero más todo

Una nueva edición del evento más importante del país nos ha dejado. Es hora por tanto de sacar las pertinentes conclusiones y comentar los fallos para que puedan ser corregidos en futuras ocasiones.

Es en el Metro donde tengo mi primer contacto con el Salón. Únicamente durante ese fin de semana se puede encontrar un vagón del metro abarrotado de gente disfrazada y cantarina. Lo que es un río de personas que sale por la puerta del vagón se va alimentando de otras corrientes hasta desembocar en el mar, que en este caso era La Farga de L'Hospitalet, lugar donde se celebró los pasados 24, 25 y 26 de Octubre el Salón del Manga de Barcelona, que cumplía su novena edición.

Es el Salón de Barcelona, pero todos sabemos que es el Salón de España (con perdón). La mayor cita de manganime de todo el país, sin discusión hoy por hoy. Si ya el año pasado contaba cómo el espacio y los asistentes habían aumentado notablemente, debo decir que lo de este año ya ha desbordado todas las expectativas y cálculos, no sólo por parte de la organización, sino también por parte de los expositores. Este año el Salón ocupaba toda la superficie de La Farga, que hablamos de 8000 m^2, lo cual quiere decir que en dos años se ha duplicado la superficie utilizable. A pesar de eso, puedo asegurar que faltó sitio, sobre todo el sábado (43.000 personas en los tres días).

Resulta muy impresionante llegar un poco antes de la apertura del Salón y encontrarse con que la cola daba la vuelta al recinto de La Farga. La multitud de personas coreaba los segundos que faltaban hasta las 10 de la mañana, hora en que por fin dejaban acceder al recinto. La cola para entrar y la cola para sacar las entradas tuvo a las personas mucho tiempo (hasta más de 3 horas en algún caso) en fila. Aparte de la cantidad de personas, el tradicional y casi entrañable desbarajuste organizativo de Ficomic ralentizaba hasta la exasperación la entrada, dejando una puertecita de nada para la muchedumbre que pacientemente esperaba a entrar.

Una vez dentro veías lo de siempre: los stands, el escenario, el guardarropa (bueno, esto no ha sido siempre...), *Sara* en la megafonía (aunque este año menos que otros), *Quique* en los micrófonos, la cola en la cafetería, la exposición a cargo de la Asociación Wa Rei Ryu y el Consulado General de Japón, la biblioteca de manga, la Escuela de Cómics Joso (que trajo un autobús de dos pisos como reclamo), el taller de maquetas, el área de videojuegos, las salas de actos (este año hubo cambio de sitio) y de proyecciones (en el mismo sitio) y mucha, muchísima gente. Lo que no se vieron este año y fue la pequeña polémica del Salón, fueron los *fansubbers* haciendo negocio en el área de fanzines. Presiones por parte de "no-se-sabe-bien-quién" sobre Ficomic impidieron que se vendiesen fanediciones de manga o anime en la isla de fanzines (aunque bueno, alguna que otra venta hubo). Aparte de lo discutible del asunto, chocaba un poco ver que había tiendas que en sus stands vendían a precio de mercado productos nacidos de *fansubs*. Ah, claro, que los stands pagan más que los fanzines, se me había olvidado...

De todos modos, no todo son beneficios para los stands, como pudieron comprobar los franceses de Atomic Club, que vieron cómo les rajaron la cortina de plástico que protegía uno de los laterales de su stand y les choricearon un buen puñado de figuritas... un escándalo. No me sorprendí pues cuando a la siguiente vez que un chaval intentó sustraer un libro de ilustraciones, uno de los tenderos saltó por encima del mostrador y se le echó encima, logrando un placaje digno del 6 Naciones. Por lo demás, mucho stand y muy bonitos todos. Mi preferido fue el de Glénat que, aprovechando el lanzamiento de su nuevo manga **Say Hello to Black Jack**, tenía a todos sus vendedores, incluidos los jefes supremos, disfrazados de médicos y enfermeros.



IX Salón del Manga de Barcelona

Pero todos sabemos que el verdadero plato fuerte del Salón son los dos concursos que se celebran el sábado: el karaoke y el cosplay. Debo decir que el nivel de los participantes de ambos concursos sigue subiendo año tras año, al contrario que la generosidad de los patrocinadores que son incapaces aumentar los premios cuando se produce un virtual empate en alguna categoría (ese sería un tema a tratar, la casi total despreocupación de los patrocinadores, que literalmente se limitan a poner los premios, olvidándose de todo lo demás). Sucedió el sábado cuando dos disfraces impresionantes, un *Escaflowne* y un *Yojimbo* de **Final Fantasy X**, eran los mejores con diferencia y resultaba difícil decidir cuál era el ganador; la solución obvia era dar dos primeros premios, pero... Algo parecido ocurrió con el disfraz de grupo (para los 12 Caballeros de Oro de **Saint Seiya** y para los protas de **Dragones y Mazmorras**), menos mal que estos se pusieron de acuerdo entre ellos y decidieron compartir el premio.

Ficomic acostumbra a delegar en las empresas participantes lo que debería de ser trabajo suyo, como traer y cuidar al autor invitado del Salón, en este caso *Yutaka Izubuchi*. El maravilloso diseñador mecánico de animes como **Gundam** (en varias series; diseñó el maravilloso Gundam RX78 NT-1 "Alex") y **Patlabor** (creó el AV98 Ingram "Alphonse"), además de ser el director de **Rahxephon**, aún inédita en nuestro país, estuvo secuestrado cordialmente por Jonu (quienes ya decimos que este año han tenido un más que agradable cambio de actitud), junto con el otro invitado del Salón, *Yuji Moriyama*. Hay que decir que ambos autores pasaron bastante desapercibidos para el público, hasta el punto de que gente que hacía cola para lograr sus firmas no sabía exactamente quién les iba a firmar... ni el qué. A este anonimato ayudaba el hecho de que el stand de firmas estaba justamente a la derecha del escenario donde se agolpaban los concursantes del karaoke (sábado por la mañana) y del cosplay (esa tarde).

Eso sí, de agradecer las nuevas actividades, como las gymkhanas, el concurso de doblaje o la sección dedicada a Operación Friki (ya sea la final o el concierto del ganador), pues aparte de aumentar la oferta de diversión, demuestran que esto no está estancado. O al menos, no del todo.

Después del Salón, me quedan estos pensamientos:
Los disfraces del Salón fueron de **Naruto** y **Chobits**, aunque no faltaron kogals por un tubo. La canción del Salón fue "A-I-Tsu" de **Super Gals!**. Si vuelvo a oírla cantar en el próximo siglo, mataré al cantante (*NdL: Ya somos dos...*). La camiseta del Salón la vendían en el stand de **Mangaes.com** y tenía a *Alita* por un lado y la frase "El manga no es peligroso; la ignorancia sí lo es" por el otro (aunque no desmerecía la de "Hay manga después de los 30").
Mike me hizo babear (un año más) con su mercadería de **KOR**, sobre todo este año con el juego de mesa de la serie y tachán, tachán, nada menos que el **Triangle Labyrinth**. El legendario y auténticamente pirata libro de ilustraciones de **KOR**. Era la primera vez que tenía uno en mis manos (antes lo había visto de lejos).
Aunque había bastantes novedades, lo que más me gustó en cuanto a publicaciones fueron tres fanzines: **Freaks Sin Love 2**, **Bajo un Centenar de Cielos** y **Punch!**. Había mas creatividad en un centímetro cuadrado de la sección de fanzines, que en todo el macro-stand de Planeta. Es una injusticia que confinen la isla de fanzines a un ladito de La Farga, apretados como pulgas, cuando hay mucho espacio desperdiciado.
Por mucho que amenacen y reten a *Lázaro*, luego cuando llega el Salón ni diox se atreve ya no a hacerle, sino a decirle nada. Sorprendente cómo se le va la gente la fuerza por la boca (o por el teclado). Joer, no queremos sangre, pero sí al menos un poco de vergüenza torera. Y mientras él se sigue hartando a hacerse fotos y firmar autógrafos... incluso en barriguitas; qué bien se lo monta el (piiiiiiii).

Pero todos, todos estos pensamientos que yo me iba haciendo mientras el Salón discurría y las colas seguían (joer, 45 minutos para pedir dos cervezas en la cafetería), se esfumaron el Domingo por la mañana cuando con puntualidad suiza el concierto de Charm empezó. Y es que un servidor no había tenido el placer de escuchar en directo las canciones que *Pili*, *Marta* y *Lydia* han incluido en su primer disco "Konnichiwa". A pesar de la hora (nuevo tirón de orejas a Ficomic), de la malísima acústica de La Farga, de un técnico de sonido despistadillo y del resacoso público que iba entrando poco a poco, las tres chicas lograron que todos cantásemos, aplaudiésemos y disfrutásemos como enanos. La traca final del concierto fue, cómo no, el "Tatakae Otakin!" que arrastró a gran parte del público al escenario para gritar: "¡TATAKAE! ¡TATAKAE! ¡TATAKAE! ¡TATAKAE O-T-A-KIN!". La adrenalina saliendo por las orejas. Fin de fiesta por todo lo alto. Detallazo de las tres chicas cuando entregaron por sorpresa tres cuadros con tres placas a los tres golfos que han hecho posible que su disco esté en la calle: *Mike*, *Lázaro* y *Jaime*. Lágrimas, abrazos, fotos y firma durante horas de los CDs por parte de las chicas. Fin de fiesta, comida de despedida, me roban el paraguas, nos decimos "nos vemos en Madrid" y corriendo al aeropuerto que llueve.

El que crea que el Salón del Manga es una oportunidad para comprar lo que no encuentra seguramente saldrá decepcionado. El que busque un sitio con grandes reflexiones o sorpresas fijo que se desilusionará. No es un modelo de organización. Para los de fuera de Barcelona es una paliza. Para los que son de Barcelona es una locura. Todo esto no es nada comparado con la ilusión que decenas de miles de personas ponen durante esos tres días. Mientras esa ilusión exista, todos los problemas se podrán solucionar, si existe la voluntad de hacerlo. Sin esa ilusión, al manga no le quedarían ni los dos famosos años.

Que Ayukawa este con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)
Ayuda espiritual: **KGW**





IX Salón del Manga de Barcelona

entrevista Yuji Moriyama

Aunque su nombre no le suene a más de cinco personas en todo el país, estamos sin duda ante un gran autor que ha participado en algunas de las series y películas de animación más influyentes de los últimos años, trabajando al lado de grandes nombres de la animación.

Yuji Moriyama fue el primero de los invitados del pasado Salón de Barcelona (por cierto, en Minami dimos la noticia en exclusiva en nuestro foro), y dado que como decimos su nombre no sonará demasiado (lo que no quiere decir que sea un "donnadie". Es sólo que aquí no es conocido), lo más adecuado parece empezar por un breve repaso de su obra.

A *Moriyama* se le conoce principalmente por uno de sus últimos trabajos en la serie **Saiyuki** y por la película **Gensomaden Saiyuki Réquiem** (ambas recién llegadas a nuestro país). Sus inicios revolucionaron la animación de los OVAS al crear junto con el director *Katsuhiko Nishijima* la popular **Project A-Ko**, editada en España por Manga Films allá por cuando la mayoría de los que estáis leyendo esto aún os meabais en la cama. Durante su extensa carrera ha participado en series de todo tipo de géneros, como diseñador y director de animación (puestos en los que ha centrado casi toda su carrera): amor y comedia (**Maisson Ikkoku**, **Urusei Yatsura** (**Lum-Lamu**), **Nuku Nuku**), erótico (**Cream Lemon**), ciencia-ficción (**Macross Plus, Geobreeders, Royal Space Force**) y fantasía (**Saiyuki, Record of Lodoss War**).

Minami: *A mediados de los años 80 decide crear una productora junto a Katsuhiko Nishijima, con la que más adelante crearía el anime "Proyecto A-ko". ¿Qué fue lo que le impulsó a hacer esto?*
Yuji: Todo surgió un día que estaba bebiendo en un bar junto a unos amigos animadores, y comenzamos a hacer planes y conjeturas. De ahí surgió la idea. De entre los que estábamos allí, ninguno había trabajado en tareas relacionadas con el guión o el storyboard, por lo que decidí ponerme yo mismo manos a la obra, ayudado en algunas ocasiones por el señor Nishijima. Fue un proyecto que hicimos desde cero, una iniciativa que partió desde los propios animadores. Conseguimos reunir una cierta cantidad de dinero que administraba el señor Nishijima.

M: *"Proyecto A-ko" es un anime que en su momento fue muy popular, pero que ahora ha caído un poco en el olvido. ¿Hay algún "remake" en el horizonte?*
Y: Me siguen gustando mucho tanto los personajes como el mundo en que está enmarcada la historia. Sí que es posible que salga alguna nueva versión que incorpore nuevos elementos. Ahora mismo estamos en proceso de negociación con las productoras para ver si les puede interesar, y por lo que parece la respuesta está siendo bastante positiva.

M: *Ha trabajado tanto adaptando series de manga al anime ("Maison Ikkoku") como en animes originales ("Macross Plus"). ¿En cuál de los dos se siente más a gusto, y por qué?*
Y: Sin duda es mucho más divertido trabajar a partir de material original, el comenzar a construir un mundo desde cero, en el que la imaginación y la coherencia trabajan a partes iguales. Este es sin duda un proceso muy entretenido. En el caso de trabajar en una adaptación, existe una dificultad añadida, la de saber respetar el espíritu de la obra original, para no decepcionar a los fans. Hay que crear un producto divertido a partir de la obra original que a la vez incorpore nuevos conceptos y complete todas aquellas ideas que puedan ser poco claras.

M: *Como oficio, ¿qué le atrae más, la dirección de animación o el diseño de personajes?*
Y: Mi tarea como director de animación es el que más me gusta, ya que comprende el controlar la animación en todo el proceso de creación. En cuanto al diseño de personajes, es también algo que me gusta, en especial el resultado de "Saiyuki", que es también la más reciente, y cuyo diseño de perso-



IX Salón del Manga de Barcelona

entrevista

Yuji Moriyama

najes me tuvo ocupado más de un año. En la película que se hizo a partir de la serie también tuve la oportunidad de trabajar de director de animación.

M: *"Saiyuki" tiene un dibujo de personajes bastante peculiar, que está basado en el de su manga original. ¿Fue muy difícil hacer esta adaptación?*
Y: Sí, sí, mucho; de hecho, sufrí mucho en todo el proceso (risas). Me llevó bastante acostumbrarme al estilo original, y eso me dio bastantes problemas al principio, por lo que hubo incluso que redibujar varios cortes de la serie de televisión. Sin embargo, me siento más orgulloso del trabajo que hice en la película, donde el estilo está más depurado.

M: *Ha trabajado en una película de culto como "Honneamise no tsubasa" (Royal Space Force), que aún se recuerda por la alta calidad de su animación. Con la inclusión de las nuevas tecnologías de animación 3D, ¿en qué medida ha cambiado el trabajo de animación?*
Y: "Honneamise no tsubasa" fue una película que hicimos siendo muy jóvenes, y fue una época en la que trabajamos con mucha pasión, por lo que el resultado fue superior a la media. Es más, no sabría decir si el mismo equipo hoy por hoy sería capaz de hacer una obra como la que se hicimos en su momento. Actualmente con la inclusión del 3D en la animación, hay muchas cosas que ya no se hacen como entonces. Recuerdo el especialmente el cohete de esa película, del que se dibujaron a mano hasta lo más pequeños detalles, cosa que ahora se haría completamente en 3D. Esto puede representar un avance en la tecnología, pero por otro lado puede demostrar una menor pericia en los procesos de animación manual...

M: *Ha trabajado hasta el momento en obras muy diversas. ¿Cuál es su criterio de selección?*
Y: Siempre he tratado de hacer de todo, de manera que he ido escogiendo cada proyecto como contraste a lo que había hecho la última vez: la comedia como contraste a series más serias, etc...

M: *Ha tenido la oportunidad e trabajar codo con codo con algunos de los nombres más célebres de a industria, como el director Mamoru Oshii o el estudio Gainax. ¿Nos puede contar algo de estas experiencias?*
Y: Quizás lo más destacable fue la manera en que conocí a Hideaki Anno, hace ya bastantes años, durante mi trabajo en la serie televisiva de "Macross". Yo estaba encargado del diseño de mechas en la serie, y un día, mientras hablaba con un amigo, apareció Anno por nuestra espalda, mientras gritaba "¡Rider Kick!". Esa fue la primera vez que le vi. Hablando de Mamoru Oshii, trabajé con él en "Urusei yatsura", y recuerdo con aprecio la libertad que nos daba a la hora de desarrollar el trabajo.

M: *¿Algún director o persona de la industria con la que le gustaría trabajar?*
Y: No se me ocurre ahora mismo...

M: *Usted lleva trabajando en el mercado del anime desde hace ya casi 20 años. ¿Podría decirnos en qué aspectos ha cambiado?*
Y: Ha evolucionado mucho, tanto en el plano artístico como en el técnico, llegando a niveles impensables hasta hace muy poco tiempo. Al día de hoy hay una increíble oferta de series televisivas, todas con una calidad muy alta. Esto se debe en cierta medida a los que actualmente trabajan en puestos de dirección, animadores de cuando yo comenzaba a trabajar en la industria, gente con gran preparación y conocimientos. Sin embargo, en lo respectivo a los directores jóvenes, aún necesitan aprender mucho, y sus obras aún carecen de cierta calidad...

M: *¿Cómo ve la calidad de animación del anime japonés en comparación con el resto de industrias?*
Y: Una compañía americana como Disney ha dejado a estas alturas de producir películas en 2D, y usa casi exclusivamente el 3D. El mundo de la animación está tomando un nuevo rumbo, mientras que en Japón creo que es importante el formar nuevos animadores, el crear una cantera sólida, a la vez que nos vayamos subiendo al barco del 3D.

M: *¿Con qué ideas enfoca el trabajo de diseño de personajes?*
Y: Si es un diseño para serie televisiva, se busca principalmente algo que se pueda dibujar fácilmente, sin muchas particularidades, de manera que facilite la labor de los animadores. En el caso de películas de animación, se hace al contrario, haciéndose especial hincapié en las particularidades de cada personaje, en su originalidad.

M: *¿Qué prefiere, el trabajo para cine o televisión?*
Y: Cine, sin duda.

M: *¿De qué serie guarda mejor recuerdo?*
Y: Probablemente sea "Proyecto A-ko", por ser la primera obra completamente original en la que trabajaba. De las obras más recientes, sin duda "Saiyuki".

M: *Ha sido ya invitado a diversas convenciones de manga de todo el mundo. ¿Qué opina de la aceptación que está teniendo el manga y el anime en todo el mundo? ¿A qué cree que se debe?*
Y: Eso quisiera saber yo también... La aceptación que tiene es algo que aún me sorprende.

M: *A la hora de crear obras, las crea pensando en el público japonés, buscando ahondar en las particularidades de la cultura japonesa, o bien trata de crear obras de carácter más universal, que puedan ser fácilmente asimiladas por gente de todo el mundo?*
Y: Si pienso en las obras que ya tengo hechas, el enfoque pasa siempre por no pensar demasiado en las exigencias o gustos del mercado, y en crear por encima de todo obras con las que pueda pasar un buen rato creándolas. Es más, cuando hemos tratado de crear obras pensando en el mercado y sus tendencias, normalmente hemos fallado en los resultados...

M: *¿Cuáles son sus proyectos actuales?*
Y: Ahora mismo estoy trabajando en una nueva serie de televisión, que se estrenará en primavera en Japón, pero de la que, lamentablemente, no puedo decir nada...

M: *¿Cuáles son sus influencias y gustos? ¿De qué tipo de obras saca ideas?*
Y: Mi mayor influencia es Mamoru Oshii, desde que trabajé con él en la película de "Urusei yatsura", así como muchos otros animes ya míticos.

M: *¿No suele mirar otros tipos de animación al margen de la japonesa, bien por gusto o para tomar ideas?*
Y: La verdad es que no recuerdo haberlo hecho últimamente. Sí que de pequeño veía en la televisión series americanas, como "Tom y Jerry", que puede que de un modo u otro me hayan influenciado...

M: *¿Tiene en proyecto volver a hacer alguna serie completamente original, que tenga que crear de la nada?*
Y: Sí, es una idea que ahora mismo estoy considerando, pero dependerá de la decisión final de las productoras.

M: *Muchas gracias por su tiempo.*
Y: Muchas gracias a vosotros...

Entrevista por **J. M. Ken Niimura** y **Carlos Salgado**

IX Salón del Manga de Barcelona

entrevista

Yutaka Izubuchi

Segundo invitado oficial, e igual de desconocido aquí que el anterior, de nuevo nos encontramos con un gran nombre de la industrial manganímica que, por cierto, conocía el origen del nombre de nuestra revista cuando se la presentamos ^_^

De nuevo, debido a lo poco que su nombre ha sonado por aquí, parece lógico que lo primero sea un repaso a su biografía.

Nacido Tokio en 1958, debuta como diseñador en 1978 con la serie **Fighter-Warrior Daimos** del estudio Nue. Sin embargo es con **Future Robo Dartanias** en el año 1979 con la que empieza a darse a conocer, aunque en la actualidad se le conoce sobre todo por su trabajo como diseñador mecánico en **Patlabor** y en la práctica totalidad de la saga **Gundam**.

Y es que su consagración llegó en 1988 al crear los diseños mecánicos de **Mobile Police Patlabor** (su principal aportación a la serie fue la creación del famoso robot protagonista, el modelo 98 AV Ingram). Después participa entre otras en las siguientes series y películas: **Record of Lodoss War** (OVA 1990), **Silent Mobius** (Película, 1999), **Gasaraki** (serie TV 1998). A final de los 90 trabaja en un nuevo proyecto relacionado con **Patlabor** titulado **XIII Patlabor**, estrenado en Japón en 1999 y recién llegado a España.

Su último trabajo como director y creador de la idea original es **Rahxephon** (2002), una serie de 26 capítulos y una película (2003).

Minami: *¿Hizo algún tipo de estudios universitarios, o algo relacionado con el mundo artístico, antes de comenzar a trabajar en la animación?*
Yutaka Izubuchi: No, fue realmente tras acabar el instituto que comencé a trabajar en un estudio de animación. Siempre he dibujado por afición, así que comencé primero como ayudante y poco a poco fui asumiendo tareas de mayor importancia. Así fue como me introduje en el mundo de la animación.

M: *En su trabajo como diseñador de mechas, ¿suele tratar de ser muy técnico, teniendo en cuenta las características reales de cómo debieran de moverse?*
Y: No importa el tipo de diseño de que se trate; suelo aproximarme a él a través de otras ideas o partiendo de otros diseños ya creados, que poco a poco voy cambiando y moldeando a mi gusto. Suelo tomar ideas de otros géneros o diseños, de manera que consigo siempre nuevo efectos y resultados.

M: *¿Se limita solamente a participar en la parte de diseño de personajes o mechas, o también se involucra en la caracterización de estos personajes?*
Y: Mi tarea es diseñar los mechas en función de los requerimientos de la propia serie, adaptándome a la petición del propio director, y dado que es un trabajo basado en unas coordenadas dadas, no participo de ningún modo en su caracterización general. Lógicamente, sí que creo diseños acordes con lo que se me pide, de manera que en ningún caso habrá un robot que por su pesadez y tamaño fuera incapaz de saltar 10 metros, ni cosas así... Para esto es muy importante una comunicación fluida entre los diversos departamentos encargados de la animación.

M: *"Gundam" ha sido una serie de mucho éxito dentro de Japón, pero que por determinadas razones apenas ha tenido aceptación en el extranjero. ¿A qué cree que se debe esto?*
Y: "Gundam" fue una serie que causó un gran impacto hace 20 ó 30 años, cuando se lanzó por primera vez. En el caso de Europa o América, el problema es que se han visto primero las últimas series creadas (como "Gundam Wing" en EEUU), para pasar poco a poco a las más antiguas. En cualquier caso, si se hubiera visto en el resto del mundo hace 20 años, es muy probable que no hubiese tenido éxito. En el aspecto técnico hemos avanzado mucho, ya que comenzando por el primer "Gundam", hemos ido aprendiendo poco a poco las cosas que funcionan y las que no, de manera que hemos podido ir aumentando la calidad de nuestras series, tanto en la técnica de animación como en cuestiones de la imagen o la complejidad de la historia. Si te fijas, los capítulos antiguos son más manga, pero poco a poco hemos ido evolucionando y puliendo el estilo, y con ello ha mejorado también su aceptación en el extranjero.

M: *En los años 70 y 80 los "buenos" y los "malos" estaban muy definidos, ahora cuesta más discernirlos. ¿A qué cree que se debe dicho cambio?*
Y: Esa situación la encontramos reflejada también en el panorama mundial actual, como puede ser la reciente Guerra de Irak, donde (aún hoy) no está muy claro quiénes eran los "buenos" y quiénes los "malos". Ese "fenómeno" lo hemos adaptado para Gundam, dado que sus personajes lo que buscan es la independencia, y eso



IX Salón del Manga de Barcelona
entrevista
Yutaka Izubuchi

no es necesariamente algo malo.

M: *En una serie como "Rahxephon", que tiene unos personajes especialmente complejos para ser una serie de animación, qué nos puede decir del proceso de creación? ¿Se hizo especial énfasis en crear personajes humanos y creíbles desde el principio, o fue esto algo que se hizo sobre la marcha?*
Y: Si nos centramos en los personajes de los robots, que diseñé, lo cierto es que a partir de "Gundam" siempre se había pensado en estos robots gigantes como guerreros o soldados, armas creadas por los humanos. En el caso de "Rahxephon", se trató de buscar otra imagen distinta, dado que ni los robots están creados por humanos, son más bien entes cercanos a dioses, que además están hechos de piedra. Queríamos buscar ese tipo de atmósfera, un concepto distinto, que se refleja también en el hecho de que utilicen canciones como armas... Lógicamente, sí, todo esto estaba en el concepto inicial. En el caso de los personajes humanos, hay una clara abundancia de caracteres, que hemos cuidado de no hacer parecidos, individualizando cada uno. Fue difícil poder enfocar correctamente cada personaje, pero estoy satisfecho con el resultado. Es complicado poder hacer una historia para cada personaje, por lo que algunos sólo tienen participaciones muy pequeñas. En cuanto a las relaciones humanas, el punto de partida fue la acentuación del drama, desarrollar con mayor profundidad sus conflictos. Asimismo, los diseños de personaje que hizo Akihiro Yamada también ayudaron en buena manera a recalcar todas estar ideas.

M: *Ha trabajado en diferentes trabajos dentro de la industria, tanto dibujando un manga ("Rune Masquer") como en la dirección de series de televisión ("Raxephon"). ¿Cuáles son las diferencias sustanciales entre uno y otro trabajo, y su particularidades? ¿Cuál le gusta más?*
Y: En el caso de dibujar un manga, era un trabajo original, hecho en un proceso individual en colaboración con el editor y algunos ayudantes. En el caso del anime, hay gente dedicada a cada parte del proceso, por departamentos y secciones, por lo que es un proceso totalmente distinto. Sólo he dibujado un manga, y me supuso mucho trabajo, fue muy duro. Me encanta la comunicación con otra gente, trabajos que estén relacionados con ella, por lo que me quedo con el campo de la animación. De esta manera hay un constate intercambio de ideas, y pueden surgir cosa buenas, cosas que por individual no se nos habría podido ocurrir. De otra manera, uno acaba por repetir hasta la saciedad las mismas ideas.

M: *Ha trabajado principalmente en series de ciencia-ficción, pero también participó en series como "Record of Lodoss War", que es de fantasía épica. ¿A qué se debe esto?*
Y: Lo de "Lodoss" surgió a través de una novela de Ryo Mizuno para la que hice ilustraciones. Se publicaba en una revista de videojuegos que tenía un apartado dedicado a los juegos de rol de mesa, y en la que publicamos "Lodoss" serializado. Más adelante, dado su éxito, se recopiló en una novela, y así pasó hasta la animación. Leyendo "El señor de los anillos" tome muchas referencias en cuanto al aspecto de los personajes, que tienen un fuerte aire occidental, sobre todo basándome en el excelente trabajo de gente como Alan Lee o Brian Lord. Cuando se hace fantasía épica en Japón, siempre tiene un aspecto muy manga, por lo que tomé ese tipo de referencias tan diferentes. Viendo la película de "El señor de los anillos", realmente pensé que hubiera querido hacer algo así, ¡como todo el trabajo de diseño de Alan Lee! (Risas)

M: *¿Qué técnicas utiliza para sus ilustraciones?*
Y: Principalmente rotuladores, ayudado a veces con veladuras de acuarela. Hay veces en que también utilizo lápices y otro tipo de técnicas... En el caso de dibujos de mechas, siempre uso rotuladores, ya que si no, tiendo a darle un aspecto "medieval" al dibujo.

M: *Cuando diseña un personaje, ¿prefiere empezar de cero, como en el caso de Patlabor, o bien disfruta más enfrentándose a un diseño ya fijado como en el caso de Gundam?*
Y: Prefiero Gundam, puesto que en ese caso las reglas están establecidas y me resulta mucho más sencillo. Aunque la verdad es que disfruto más creando algo nuevo a pesar de que me resulte bastante más difícil. Es más divertido.

M: *¿Prefiere dibujar personajes humanos o mecánicos?*
Y: Me son más fáciles los humanos, ya que su diseño y elasticidad presentan menos dificultades que los mechas, con los que hay que tener en cuenta todas y cada una de las rotaciones o articulaciones que en los seres humanos habría, pues con los materiales de los robots no vale la elasticidad del cuerpo humano y, por ejemplo, hay que tener en cuenta todos los detalles del hombro cuando hubiera que subirlo. Por cierto, actualmente estoy trabajando en un proyecto del Primer Ministro japonés, que consiste en crear un robot para ayudar a las personas mayores, se llama HRP2.
M: *Sí, hemos visto fotos en algunas revistas. ¿Ese proyecto tiene algo que ver con el llamado Proyecto Astroboy?*
Y: No, no (risas), no tiene nada que ver, ese es otro proyecto.

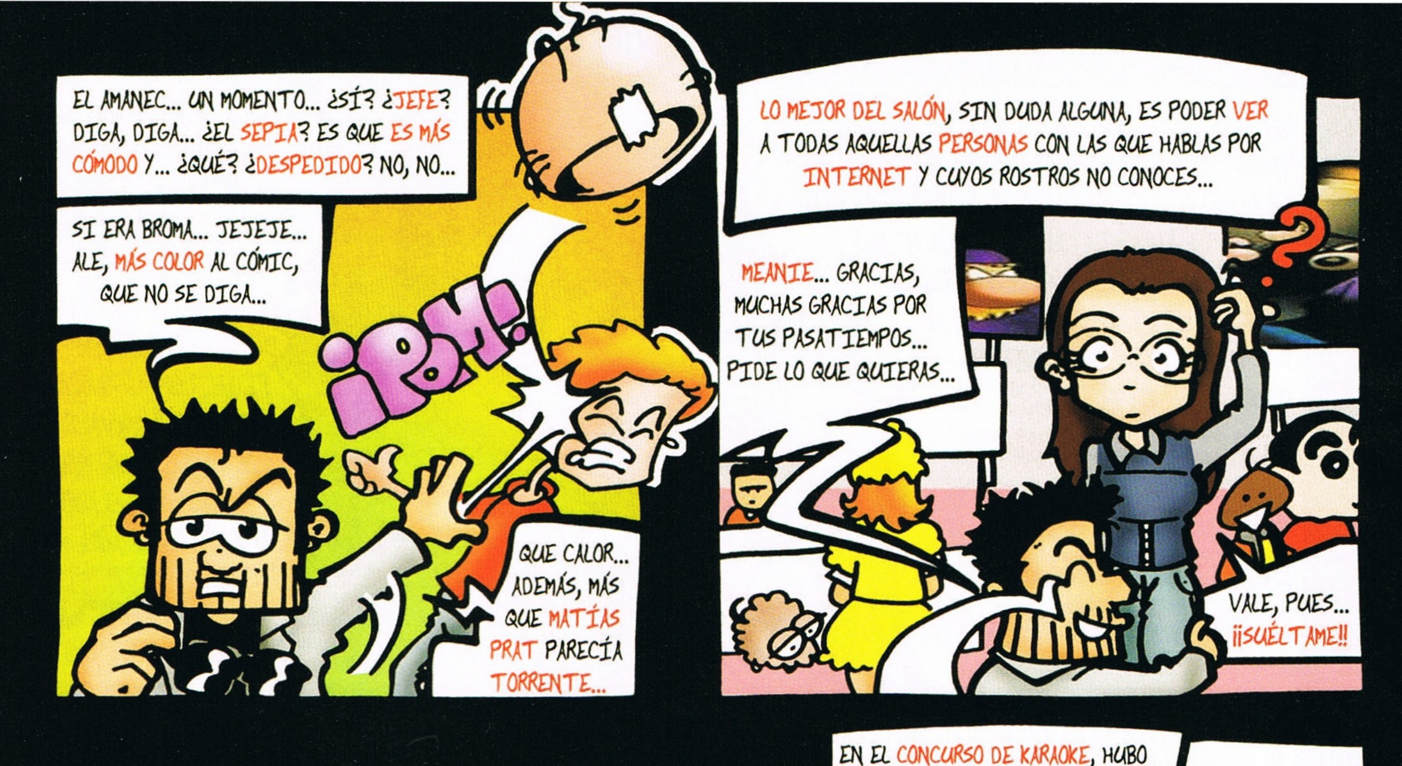
M: *Para acabar una pregunta típica: ¿Qué le ha parecido España, y saber que es usted tan conocido fuera de Japón? ¿Le han gustado el jamón y el vino?*
Y: ¡Me han gustado muchísimo (risas)! Esta misma mañana, en el buffet libre del hotel, me he pegado un atracón; ¡este tipo de cosas en Tokio son impensables (risas)! ¡Ah! Y a mediodía en el restaurante me he bebido una botella de vino tinto yo solo (risas).
Sobre España, es para mi un honor haber podido venir y saber que hay gente fuera de mi país a la que le gusta mi trabajo. La verdad es que tenía muchas ganas de conocer Occidente, especialmente Europa. EE.UU. no me atrae mucho, sinceramente. Además, creo que mi gusto por la cultura occidental se refleja mucho en mis obras. Ayer por la noche salí a dar una vuelta por el puerto de Barcelona y vi un barco de la marina española que me resultó muy pequeño, dado que yo estaba pensando en el Siglo de Oro y la Armada Invencible.
(Aquí le explicamos un poco lo de la Gran Armada Invencible)
Y: Lo de "gran" me hace mucha gracia, y es que, mi amigo Leiji Matsumoto (Capitán Harlock entre otras), tiene la manía utilizar la palabra DAI (gran o grande en japonés) para referirse a todo lo que hay en el estudio de dibujo: dai-pincel, dai-color, etc. (Risas).

M: *Eso es todo. Muchas gracias por concedernos su tiempo.*
Y: Gracias a vosotros, ¡y un saludo a los lectores de la revista!

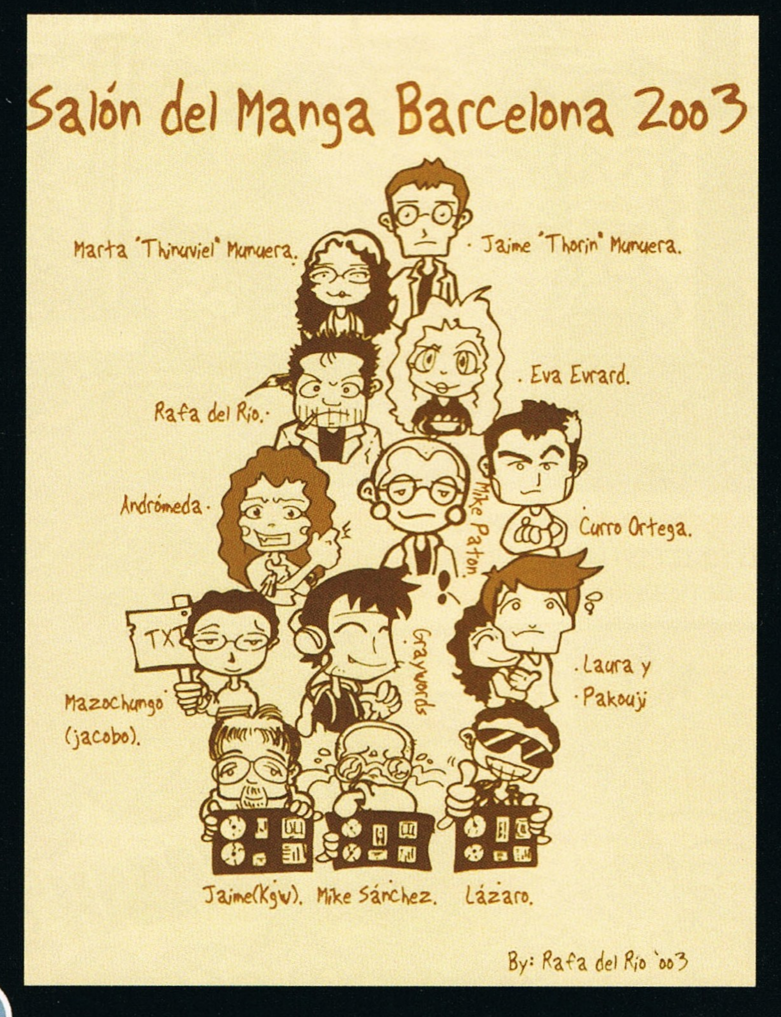
J. M. Ken Niimura, Carlos Salgado, Jaime Ortega, Ramón P. Lucas y Lázaro Muñoz



UN AÑO MÁS, Y COMO NO PODÍA SER MENOS, VUESTRA AMADÍSIMA REVISTA MINAMI SE COMPLACE EN RELATAROS DE PRIMERÍSIMA MANO Y DE FORMA DECENTE Y DETALLADA LAS ACTIVIDADES QUE DURANTE EL PASADO FIN DE SEMANA DEL 24 AL 26 DE OCTUBRE SE PUDIERON DISFRUTAR EN EL
IX SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA.
EN ÉSTA, SU V CRÓNICA ILUSTRADA DE SALONES.
LUCE UNA MAÑANA BELLA Y SOLEADA EN ESTE 24 DE OCTUBRE Y PRESTA ABRE LA FARGA SU PUERTA PARA TAN CELEBÉRRIMA OCASIÓN, MINAMI NO HA DUDADO EN MANDAR A SU REDACTOR MÁS LOCUAZ, ESTABLE Y... (VALE, ERA EL ÚNICO QUE NO SE HABÍA PILLADO VACACIONES AÚN ~_~) RAFATÍAS PRAT.
Guión, dibus y resaca:
RAFA DEL RIO
SE DIERON CITA EN TAL EVENTO GENTES DE TODAS LAS CASTAS, MAS SE AÑORÓ LA PRESENCIA DEL EX EDIL Y LA TONADILLERA, POR SER UNOS HABITUALES DE FIESTAS Y SARAOS...
DIENTES, CACHULI, QUE ESO ES LO QUE LES JODE...
PILLA A LOS CRÍOS, ÉSTE A MÍ HOY NO ME DIBUJA.
...ESO QUE GANAMOS TODOS
LAS HERMOSAS JÓVENES, COQUETAS CON ESA COQUETERÍA DE LA JUVENTUD, ALEGRABAN EL EVENTO CON SUS ROPAS DE VISTOSOS COLORES COMO LAS FLORES DE UN JARDÍN.
MANGA
DIO, PACO ¿TE HAS FIJAO QUE ESTE AÑO SE VUELVE A LLEVAR EL LOOK LOLITA CON MINIFALDA? ¿PACO?..
¿PACO?!?
¡¡GROAA!!
¡¡AAAAAAAH!!!
LOS JÓVENES, DISFRAZADOS DE MIL Y UN PERSONAJES DE TEBEO Y CARICATURAS DE HISTORIETISTAS, CAUSABAN GRAN ALBOROZO CON EL RESULTADO DE SU INGENIO ENTRE NIÑOS Y MAYORES.
¡¡SOCORRO!!
BUAAAH



Y TAMBIÉN FUE UNA GOZADA PODER COMPARTIR EL SALÓN CON LOS COMPAÑEROS DE MINAMI EN UN AMBIENTE MÁS DIVERTIDO Y AMENO QUE EL DE LA REDACCIÓN.





EL CONCURSO DE DISFRACES CONTÓ CON GRUPOS MÁS NUMEROSOS QUE OTROS AÑOS, Y LOS CRUJIDOS DEL ESCENARIO ASUSTARON A MÁS DE UNO... (DRAMATIZACIÓN)

GRAAAAAK!

ESTE AÑO JONU MEDIA INVITÓ AL AUTOR DE SAIYUKI: YUJI MORIYAMA, Y ESTA VEZ SE PORTÓ, DEJANDO QUE LA GENTE LO FOTOGRAFIARA Y TODO.

NOS HEMOS UNIDO AL FLOWER-POWER

AHORA SOMOS BUENA "PIPOL" GRACIAS POR ENSEÑARNOS EL CAMINO, FRESOTA MUACS!

POR SU PARTE, FICOMIC INVITÓ A YUKATA IZUBUCHI, QUIÉN NO ATRAJO A TANTA GENTE COMO OTROS AÑOS...

QUÉ, CHAVAL... LO FLIPAS CON EL AUTÓGRAFO DEL SEÑOR IZUBUCHI, ¿EH?

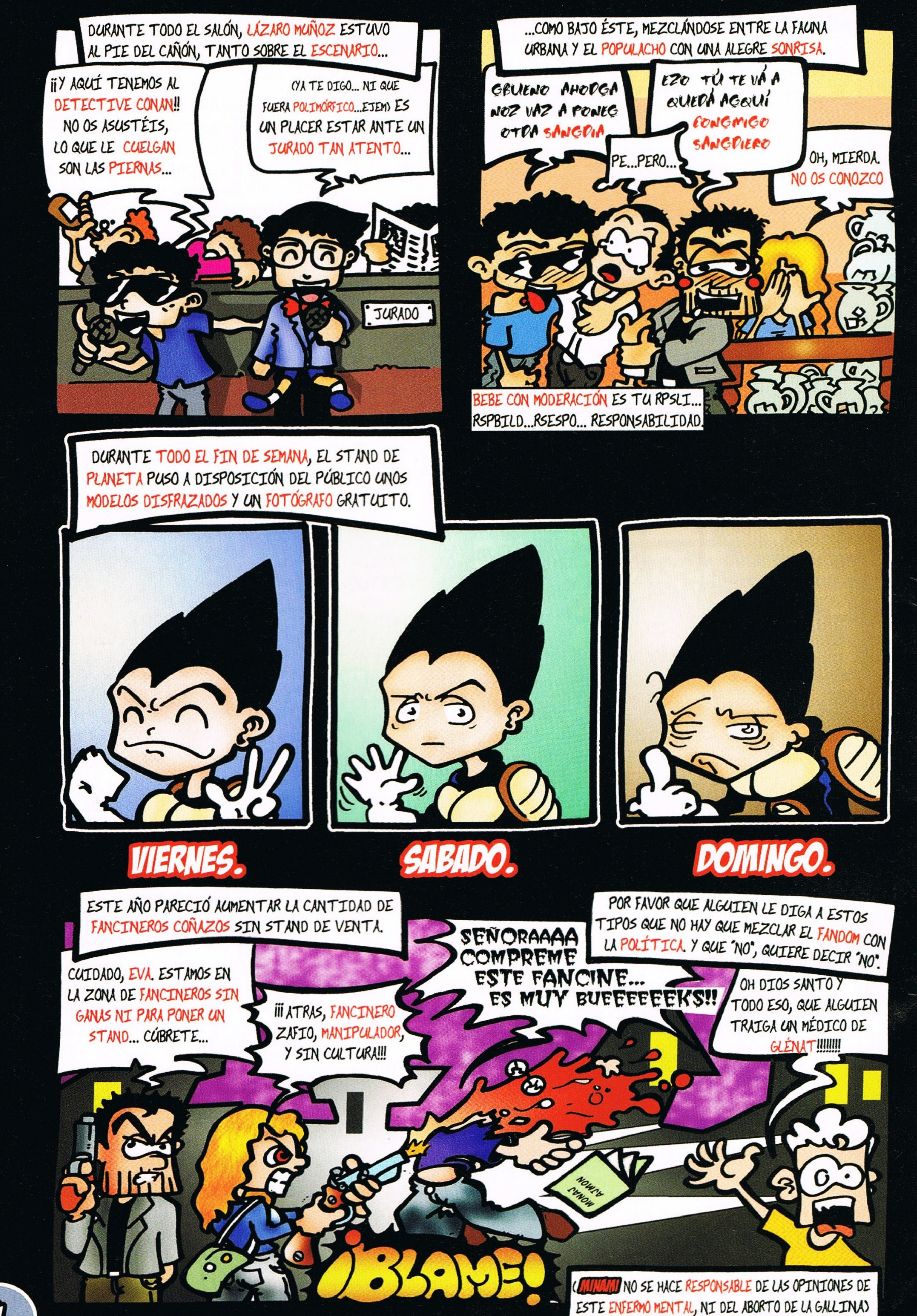
¿¿IZU-LO-QUÉ??, TÍO, NO ME FASTIDIES ¿¿QUE ESTE COLEGA NO ES EL KEN NIIMURA??

AUNQUE ESO SÍ, DE FIRMAS Y AUTÓGRAFOS NO SE PUEDE HABLAR SIN MENCIONAR AL MÁS BUSCADO EN LOS SALONES, Y NO, NO NOS REFERIMOS A BIN LADDEN

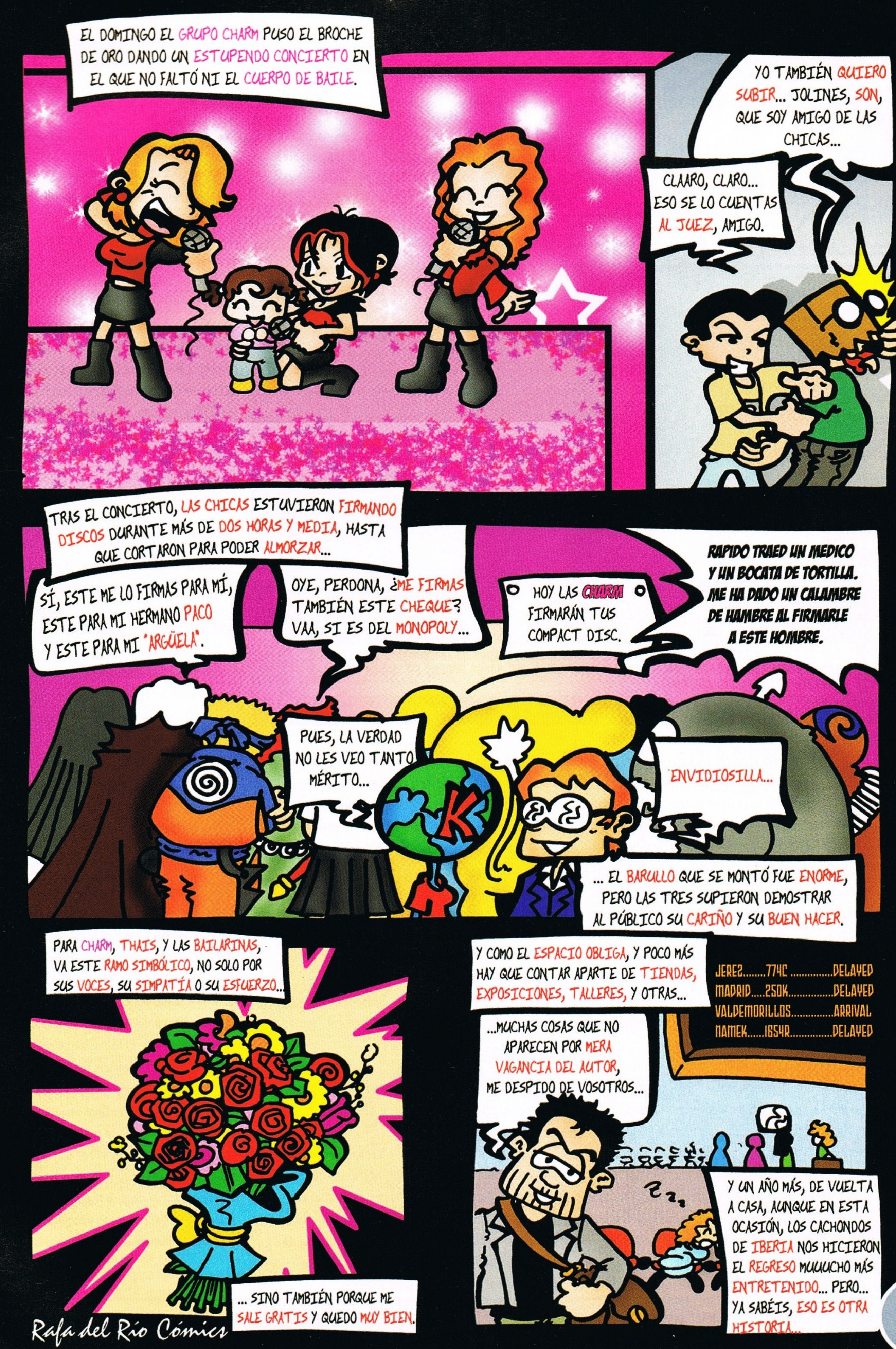
¡¡MIRA, TÍA ME HA FIRMADO EN LA TRIPA LÁZARO MUÑOZ!!

NO ME HABLES DE ESE... LE PEDÍ AMABLEMENTE QUE ME FIRMARA EN EL OIDO INTERNO Y EL MUY... ME LLAMÓ LOCA¡¡LOCA!!





DURANTE TODO EL SALÓN, LÁZARO MUÑOZ ESTUVO AL PIE DEL CAÑÓN, TANTO SOBRE EL ESCENARIO...
¡¡Y AQUÍ TENEMOS AL DETECTIVE CONAN!! NO OS ASUSTÉIS, LO QUE LE CUELGAN SON LAS PIERNAS...
(YA TE DIGO... NI QUE FUERA POLIMÓRFICO...EJEM) ES UN PLACER ESTAR ANTE UN JURADO TAN ATENTO...
JURADO
...COMO BAJO ÉSTE, MEZCLÁNDOSE ENTRE LA FAUNA URBANA Y EL POPULACHO CON UNA ALEGRE SONRISA.
GBUENO AHODGA NOZ VAZ A PONEG OTDA SANGDIA
PE...PERO...
EZO TÚ TE VÁ A QUEDÁ AGQUÍ CONGMIGO SANGDIERO
OH, MIERDA. NO OS CONOZCO
BEBE CON MODERACIÓN ES TU RPSLI... RSPBILD...RSESPO... RESPONSABILIDAD.
DURANTE TODO EL FIN DE SEMANA, EL STAND DE PLANETA PUSO A DISPOSICIÓN DEL PÚBLICO UNOS MODELOS DISFRAZADOS Y UN FOTÓGRAFO GRATUITO.
VIERNES.
SABADO.
DOMINGO.
ESTE AÑO PARECIÓ AUMENTAR LA CANTIDAD DE FANCINEROS COÑAZOS SIN STAND DE VENTA.
CUIDADO, EVA. ESTAMOS EN LA ZONA DE FANCINEROS SIN GANAS NI PARA PONER UN STAND... CÚBRETE...
¡¡¡ATRAS, FANCINERO ZAFIO, MANIPULADOR, Y SIN CULTURA!!!
SEÑORAAAA COMPREME ESTE FANCINE... ES MUY BUEEEEEEKS!!
POR FAVOR QUE ALGUIEN LE DIGA A ESTOS TIPOS QUE NO HAY QUE MEZCLAR EL FANDOM CON LA POLÍTICA. Y QUE "NO", QUIERE DECIR "NO".
OH DIOS SANTO Y TODO ESO, QUE ALGUIEN TRAIGA UN MÉDICO DE GLÉNAT!!!!!!!
¡BLAME!
(MINAMI NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS OPINIONES DE ESTE ENFERMO MENTAL, NI DEL ABORTO DE LA GALLINA)


EL DOMINGO EL GRUPO CHARM PUSO EL BROCHE DE ORO DANDO UN ESTUPENDO CONCIERTO EN EL QUE NO FALTÓ NI EL CUERPO DE BAILE.
YO TAMBIÉN QUIERO SUBIR... JOLINES, SON, QUE SOY AMIGO DE LAS CHICAS...
CLAARO, CLARO... ESO SE LO CUENTAS AL JUEZ, AMIGO.
TRAS EL CONCIERTO, LAS CHICAS ESTUVIERON FIRMANDO DISCOS DURANTE MÁS DE DOS HORAS Y MEDIA, HASTA QUE CORTARON PARA PODER ALMORZAR...
SÍ, ESTE ME LO FIRMAS PARA MÍ, ESTE PARA MI HERMANO PACO Y ESTE PARA MI "ARGÜELA".
OYE, PERDONA, ¿ME FIRMAS TAMBIÉN ESTE CHEQUE? VAA, SI ES DEL MONOPOLY...
HOY LAS CHARM FIRMARÁN TUS COMPACT DISC.
RAPIDO TRAED UN MEDICO Y UN BOCATA DE TORTILLA. ME HA DADO UN CALAMBRE DE HAMBRE AL FIRMARLE A ESTE HOMBRE.
PUES, LA VERDAD NO LES VEO TANTO MÉRITO...
ENVIDIOSILLA...
K
... EL BARULLO QUE SE MONTÓ FUE ENORME, PERO LAS TRES SUPIERON DEMOSTRAR AL PÚBLICO SU CARIÑO Y SU BUEN HACER.
PARA CHARM, THAIS, Y LAS BAILARINAS, VA ESTE RAMO SIMBÓLICO, NO SOLO POR SUS VOCES, SU SIMPATÍA O SU ESFUERZO...
... SINO TAMBIÉN PORQUE ME SALE GRATIS Y QUEDO MUY BIEN.
Y COMO EL ESPACIO OBLIGA, Y POCO MÁS HAY QUE CONTAR APARTE DE TIENDAS, EXPOSICIONES, TALLERES, Y OTRAS...
JEREZ........774C ....DELAYED
MADRID.....250K................DELAYED
VALDEMORILLOS...............ARRIVAL
NAMEK......1654R...............DELAYED
...MUCHAS COSAS QUE NO APARECEN POR MERA VAGANCIA DEL AUTOR, ME DESPIDO DE VOSOTROS...
Y UN AÑO MÁS, DE VUELTA A CASA, AUNQUE EN ESTA OCASIÓN, LOS CACHONDOS DE IBERIA NOS HICIERON EL REGRESO MUUUCHO MÁS ENTRETENIDO... PERO... YA SABÉIS, ESO ES OTRA HISTORIA...
Rafa del Río Cómics

Kaikan phrase
Melodía erótica



Con un argumento picante llega a España el más famoso manga de la conocida Mayu Shinjo, una historia que hará las delicias de cualquier chica que desee probar un manga algo más subidito de tono de lo habitual.

La historia empieza cuando *Aine*, nuestra protagonista, tras casi ser atropellada pierde la letra de una canción que había compuesto para participar en un concurso. El conductor, un chico misterioso, le da un pase de bastidores para ir al próximo concierto de *Lucifer*, un grupo de música muy famoso y cuyas letras son de carácter erótico, y nuestra protagonista, intrigada, asiste al concierto.

Cuál no será su sorpresa cuando de pronto, en medio de la multitud, oye una melodía preciosa que le sorprende mucho... Aunque no tanto como la letra de la canción, pues... ¡Es la que ella había perdido!.

Por si esto fuera poco, se da cuenta con gran sorpresa de que la persona que canta, el líder de *Lucifer*, no es otro que el chico que le dio el pase (y que casi se la lleva por delante con el coche). Se llama *Sakuya*, y es un joven de 17 años que tras acabar el concierto le propone que sea la escritora de las letras de *Lucifer*. Pero hay cierto truco, y es que *Sakuya* pone una condición a la chica: Todas las letras tienen que ser de contenido erótico. Algo a lo que *Aine*, tras algunas dudas, finalmente accede.

A partir de entonces, la historia irá adquiriendo un tono más caliente y problemático, pues aparte de que *Sakuya* es capaz de hacerle cualquier cosa a *Aine* para conseguir unas buenas letras para sus canciones, a medida que avance la historia la pareja protagonista se encontrará con diferentes situaciones a las que tendrán que hacer frente, como su propia relación de amor, asuntos de drogas, medio-hermanos que quieren robar novias, oscuros pasados y muchísimas cosas más que descubriréis al leer **Kaikan Phrase**, un manga recién llegado que sin duda va a dar mucho que hablar.

Manga

Con un total de 17 tomos, este manga fue publicado originalmente en la revista Sho Comi de la editorial Shogakukan en 1997.

Su llegada a nuestro país ha sido posible gracias a la editorial Ivrea, que ha hecho un buen trabajo con la edición del manga, dejándolo en sentido de lectura oriental, poniéndole una portada con sobrecubiertas y haciendo una sección de aclaraciones al final del tomo, tal y como acostumbra a hacer siempre esta editorial.

Anime

Tras el gran éxito que cosechó la versión en papel, TV Tokio se encargó de preparar la versión en anime, que fue emitida por primera vez en 1999.

Con un total de 44 capítulos, la historia que nos presenta el anime es más amplia que la del manga, ya que abarca, además de la relación entre *Sakuya* y *Aine*, los inicios del grupo *Lucifer*, y las historias de sus otros componentes.

Autora

Mayu Shinjo, la autora del manga que nos ocupa, nació en la ciudad de Nagasaki, y con su estilo tan personal ha logrado el reconocimiento de un gran sector del público no sólo en Japón, sino también en España, donde ya se dio a conocer hace poco gracias a **Virgin Crisis** (también editado por Ivrea).

Se inició en el mundo del manga en 1994, debutando con un manga llamado **Anata no Iro ni Somaritai**. Tras esto, siguió su andadura como mangaka con historias como **Taboo ni Daite** (1 tomo), **Kokoro o Hadaka ni Shite** (1 tomo), **Sexy Guardian** (2 tomos), **Sukishite Sadist** (2 tomos), **Make Love Shiyo!!** (2 tomos), **Anata ni Tsungaretai** (1 tomo) y **Virgin Crisis** (4 tomos).

Actualmente lleva publicados 6 tomos de su último manga, **Haou Airen**, una historia que parece tener mucho éxito en Japón.

Conclusión

Con una temática como pocas que hayamos visto, **Kaikan Phrase** (también conocida como **Kaiphrase**) nos enseña una historia totalmente diferente a las que estamos acostumbrados a leer, muy distinta a otras más infantiles como **Azuki** o **Card Captor Sakura**, cosa que es de agradecer, pues ya empezábamos a hartarnos de tantas niñerías (*NdL: Bueno,* ***Kaiphrase*** *tampoco es que sea la revolución adulta. Es un manga para quinceañeras y como tal también tiene severas dosis de estupidez y ñoñería, pero cierto es que no es tan infantil como lo mencionado por* Azukys). En fin, si leísteis **Virgin Crisis** y os gustó, sabed que este manga es del estilo y que por tanto no os defraudará (aunque el dibujo es algo más antiguo), y para los que no (o más bien para las que no), sabed que es un manga que aunque sea muy picante y sensual, y por eso no recomendado a menores de 18 años, nos ofrece otro punto de vista acerca de una relación sentimental entre dos personas.

Azukys

YAMI NO MATSUEI HIJOS DE LA OSCURIDAD

Glénat sigue conquistando al público femenino



Bajo este nombre nos encontramos un shojo muy particular, con toques de yaoi. Y pese a estar catalogada como shojo es una serie bastante fuerte, porque se usa mucho el recurso de la sangre. Además, los sentimientos entre los personajes son muy fuertes, teniendo un poco de shonen ai (amor entre chicos). Vamos, una delicia para las fans del yaoi y por tanto un manga que probablemente casi no se venda.

El Creador

Su autora es *Yoko Matsushita*, quien nació un 23 de Junio en la prefectura de Kumamoto en Kyushu. Su grupo sanguíneo es AB y su hobby son los videojuegos.
Prefiere el café al té y asegura que sus útiles de dibujo son muy sencillos, pero se considera perfeccionista. Es una mujer con un carácter algo masculino y usa para hablar las sílabas japonesas reservadas a los hombres.

Un paso por el más allá

Este manga, que fue publicado en la revista Hana to Yume, nos relata la historia de dos *shinigamis* (dioses de la muerte) que se encargan de investigar los casos de personas que se supone que deberían estar muertas pero siguen vivas. Viven en el *Meifu*, un mundo paralelo al nuestro donde están muertos y por tanto no envejecen, manteniendo siempre la edad que tenían cuando murieron.

Los protagonistas son por un lado *Asato Tsuzuki*, que tiene 96 años, pero aparenta los 26 que tenia cuando murió (vamos, que lleva 70 años siendo un *shinigami*). Es alegre pero serio, conocedor de su trabajo y el más poderoso de la división *Shokan*.

Y por otro su pareja (tanto en el terreno "profesional" como el amoroso) *Hisoka Kurosaki*, un chico de 16 años que murió de una forma muy extraña y misteriosa.

Trabajan en pareja para protegerse mutuamente. No son seres especiales sino que son personas que dejaron algo pendiente tras su muerte y no pueden descansar en paz hasta resolverlo. Y ambos descubren que fueron asesinados por el loco doctor *Kazutaka Muraki* (que llegó a ese estado queriendo vencer a la muerte... y lo logró, robando la vida a los vivos).

En la división *Shokan* también trabaja *Seichiro Tatsumi*, que se encarga de las tareas de oficina (recopilar información oficial y llevar el papeleo burocrático al día).
Su compañero de trabajo es *Yutaka Kawari*, y se encarga del departamento científico y ayuda a nuestros protagonistas dándoles "información inteligente". El jefe de todos ellos es el Sr. *Konoe*, quien está pendiente de todos los enemigos, sobre todo en el quinto sector. No desvelo más por si queréis leer esta historia, que por suerte acaba de llegar a nuestro país de mano de Glénat. Es bimestral y cada tomo costará 7´20 euros. Y hay para rato, pues aunque en principio esta obra iba a ser de poca duración, su éxito hizo que los editores quisieron que continuara, llegando a publicar hasta el momento 11 tomos.

Más allá... del Manga

Lo principal, obviamente, es el anime, pues tanto fue su éxito que se creó una serie de 13 capítulos que se emitió en Japón en el canal de pago WOWOW con una duración de 20 minutos cada uno. Esperemos que también lleguemos a ver el anime en nuestro país, pues tiene una calidad excelente y una banda sonora genial.

De esta obra también se pueden encontrar tres *art books*, dos del manga y uno del anime. Los del manga se llaman **Matsushita Yoko Charácter Book-Yami no Matsuei** y **Matsushita Yoko Sketchbook-Yami no Matsuei**, y llevan bocetos, fichas de los personajes e ilustraciones, unas pocas a color. El del anime es que no he podido verlo porque es muy difícil de encontrar ^_^U

En cuanto al apartado musical, tiene los CD-singles correspondientes al opening y al ending, dos CDs de bandas sonoras, con unos temas instrumentales "que quitan el hipo". Los CDs se titulan **Hiiro no Tsuki** y **Ametisth no Hitomi**, sin olvidar el típico CD drama, donde se "lucen" los dobladores de la serie.

Como curiosidad, si tenéis la suerte de escuchar el opening titulado *Eden* (estamos trabajando para incluirlo en el CD), no os engañéis, no es *Hyde* del grupo *L´arc en Ciel* sino de *The Destination*.

Más Acá

La calidad gráfica de este manga es muy buena, y aunque en un principio os puede recordar a **Tokyo Babylon** de *CLAMP* poco a poco va cogiendo su propio estilo y cambia el rumbo de la historia.

Ahora sólo queda cumplir, pues esta es una de esas series que las aficionadas pedíamos a gritos, y si ahora no se vendiera difícilmente volverían a hacernos caso. Y claro, rezar para que también llegue el anime, que total, soñar es gratis...

Mogoko



KAREKANO

Las circunstancias de él y de ella

Él, un estudiante modelo, inteligente y guapo. Ella, una buena deportista, lista y simpática. Pero... ¿Y si las cosas no fueran lo que parecen y estuvieran escondiendo su personalidad bajo una máscara?

La historia empieza cuando *Yukino*, una chica muy vanidosa que desde pequeña finge ser perfecta porque le gusta mucho que la alaben, conoce a *Soichiro*, un chico que en los exámenes de ingreso al instituto consigue mejores resultados que ella, cosa que pone de los nervios a la chica.

Nuestra protagonista, que no soporta que alguien pueda llegar a ser mejor que ella, decide intentar volver a ser la mejor, cosa que le costará, pues *Soichiro* descubre por casualidad la verdadera personalidad de *Yukino*, pero no pasa nada, porque se ha enamorado de ella.

Yukino decide salir con el chico, pues ella también se ha enamorado, así que empiezan una bonita relación, al principio de la cual *Soichiro* confiesa a *Yukino* que él también se hace el perfecto, pero a diferencia de ella, él lo hace para no defraudar a su familia.

Esta preciosa historia de amor que tan mal había empezado, sigue con la aparición de los personajes secundarios, unos chicos y chicas que complican la historia con sus propios problemas, pues a lo largo de la misma se nos va apareciendo el pasado de cada uno de ellos.

Con la aparición de *Asaba*, un chico muy popular que desea tener todavía más éxito con las chicas haciéndose amigo de *Soichiro*, aparecen los primeros síntomas de posesión de la chica por parte del novio, pues no permite que nadie se propase con ella. Y a medida que avanza la historia, aparecen también las amigas de *Yukino*, que darán mucho juego.

En definitiva, esta obra nos narra la relación entre un chico y una chica, junto a los problemas personales de cada uno de sus amigos. Es una historia muy completa, que no se centra únicamente en los protagonistas, sino que utiliza el punto de vista de todos los personajes para dar una visión del mundo escolar más realista.

Versión en papel

Obra de *Masami Tsuda*, empezó su publicación en 1995 en la revista *Lala* de la editorial Hakusensha. A día de hoy, unos 8 años después de su inicio, aún sigue publicándose en dicha revista.

En España, este manga está siendo publicado por la editorial Glénat, habiéndose puesto a la venta ya los 12 primeros tomos, en sentido de lectura oriental y en tapas con sobrecubiertas.

Hasta ahora, y tras el final del anime, han aparecido sucesos nuevos, como la infancia de *Tonami*, la de *Kazuma*, la de *Rika*, el progreso de la relación entre *Yukino* y *Soichiro*... Un sinfín de nuevas historias que probablemente no defraudarán a fan de la serie.

Serie de televisión

Con un total de 26 capítulos, este anime fue emitido por primera vez en Japón en 1998, en TV Tokio. Producida por el estudio Gainax (lo que en su día provocó la expectación de todos los fans de **Evangelion**), con sus pocos episodios vemos que la historia sólo adapta los 7-8 primeros tomos.

Aquí en España hemos podido ver el anime de dos maneras distintas. La primera, con la aparición del mismo en algunos canales autonómicos; la segunda, con la puesta a la venta por parte de Jonu Media de la totalidad de la serie en tan sólo 5 DVDs.

La versión animada de la serie se nos puede hace un poco pesada, pues a lo largo de los capítulos continuamente aparecen letras japonesas en la pantalla que, aunque están subtituladas para que las entendamos, le quitan belleza a la imagen.

Y la suma de ambas es...

Una serie correcta que sin destacar por nada en especial cumple bastante bien con su papel. Si quieres darle una oportunidad, con el primer tomo y un par de capítulos (quizá sólo con el primero) ya te puedes hacer una idea de si te va a gustar o no (pues son bastante representativos), y por tanto decidirte a adquirirla o por el contrario seguir buscando...

Laura Pla



CARD CAPTOR SAKURA

Por fin la segunda película en España



Supongo que todos conoceréis la serie Card Captor Sakura, pues tendríais que haber vivido en un foso los últimos años para no conocerla. Por tanto, no hablaremos de la serie en sí, sino que analizaremos la segunda película de la misma, que acaba de llegar a España.

Los fans de la serie están de enhorabuena, pues ya tenemos aquí la segunda película de mano de Jonu Media.

En esta ocasión *Sakura* tendrá que enfrentase a una nueva carta creada en secreto por *Clow*, *Vacío*, y, sobre todo, tendrá que darle una respuesta a *Shaoran*, a quien en el anime había dejado un poco confuso, pero vayamos por partes.

Todo empieza cuando...

La casa de *Eriol* queda destruida por un incendio, y la terminan de derribar para construir un parque de atracciones. Bajo esta se encuentra una carta que *Clow* creó y que tiene el mismo poder que todas las otras cartas juntas. Al demoler la casa, la carta queda liberada, y poco a poco empieza a apoderarse de las otras cartas.

Mientras tanto *Sakura* y *Tomoyo*, ajenas a todo esto, ya van al instituto. Un día van al parque de atracciones y allí *Sakura* nota una presencia rara.

Mientras corre, choca con alguien.. ¿adivináis con quien? ¡Es *Shaoran*! Quien había vuelto de Tokio junto con *Meilin* (personaje que sólo sale en el anime), aunque a decir verdad lo habían preparado todo *Meilin* y *Tomoyo*, que rápidamente los dejan solos. La pobrecita no encuentra el momento de responder al joven y, cuando se decide, alguien los interrumpe (cómo no ^ ^U).

Y llegó la desgracia

Empiezan a desaparecer partes de Tomoeda, al igual que las cartas de *Sakura*. Mientras están en la escuela ensayando una obra de teatro, desaparece el patio, y *Sakura* duerme a todos con la carta *Sleep*. Pero al hacerlo, *Yamazaki*, el encargado del papel principal, se hace daño y no puede representar la obra, por lo que cunde el pánico al creer todos que no se podrá celebrar la obra. Pero hay alguien que se sabe el papel... ¿a que no sabéis quién? *Shaoran* ^ ^ (que hace así de príncipe y huelga decir quién es la princesa, ¿verdad? ^ ^). Esa misa noche *Sakura* recibe una llamada de *Eriol*, quien le explica el poder de esa carta y que para sellarla la persona que tenga más poder a su alrededor perderá su sentimiento más valioso, pero la llamada se corta. La actuación en la obra es magnífica, pero cuando está en lo más interesante la carta *Vacío* empieza a hacer desaparecer a la gente que la está viendo y a los que actúan en ella. Los únicos que quedan son *Yukito* transformado en *Yue*, *Keroberos*, *Tomoyo*, *Meilin*, *Sakura* y *Shaoran*. *Tomoyo* da trajes a nuestros dos protagonistas para luchar, pero mientras se desarrolla la batalla la carta los hace desaparecer a todos, incluido *Shaoran*, quien había intentado atacarla con su magia (ya que la magia de *Sakura* no le hacía efecto porque provenía de la de *Clow*). De manera que Sakura debe enfrentarse sola a *Vacío* . ¿Conseguirá vencer? Y si lo hace... ¿a qué precio (no olvidéis lo de los sentimientos que dijo Erio)? ¿Y qué pasará con toda la gente que la nada de *Vacío* ha hecho desaparecer? Para saberlo, ya sabéis, a comprar el DVD ^ ^. Pero el final a mí por lo menos me decepcionó un poco cuando lo vi... Me faltó algo importante (no diré el que porque si no sabríais cómo acaba y no es plan de destripar).

¿Y qué más trae el DVD?

Pues lo típico en estos temas, la ficha de personajes, un trailer, un pequeño trivial súper fácil de contestar si sois fans medios de la serie, y varias cosillas más. La más destacable es el minicorto de *Kero* en el que *Kero* y *Spinel* se pelean por una albóndiga de pulpo ^ ^U (menudo par de glotones).

Eso sí, hay que comentar el fallo que supone que los dobladores no sean los mismos que los de la versión nacional de la serie; hubiera sido un detalle que Jonu se hubiera esforzado por conseguirlos, ya que a la inmensa mayoría de aficionados se les habrá hecho raro eso de que sus personajes hablen con otras voces (sobre todo *Kero*)...

Bueno y ya acabo, sólo quiero dedicar este artículo (el primero) a mi novio que también trabaja en la revista, al resto de redactores que se han portado muy bien conmigo, al que hace el CD y al jefe (ese peloteo ^ ^U). Y bueno, por supuesto al que lo esté leyendo ^ ^.

¡¡MUCHAS GRACIAS A TODOS!!

Yunita

LOST UNIVERSE

El nombre suena como Lost Horizon, pero no, no tiene nada que ver. Lost Universe es la serie que siguió a Slayers en las pantallas de Tokyo TV cuando ésta última hizo su última temporada. ¿Y por qué digo todo eso que no tiene que ver con la serie? Porque SI tiene que ver.

Primero, porque viene de la misma productora de Slayers. Segundo, porque viene del mismo estudio que Slayers. Tercero, porque tiene los mismos dobladores que Slayers. Y cuarto, porque el creador es el mismo que Slayers. Esta serie salió de la pluma del señor Hajime Kanzaka allá por el 98, y ha sido ahora cuando ha llegado a nuestras manos el manga, de la mano de Ivrea.

Y sigo hablando de Slayers (como se nota que me gusta esta serie). Lost Universe tiene que ver, aparte de porque sean las mismas manos que lo dibujan, porque es un spin-off de Slayers (es decir, una historia independiente de la anterior, pero relacionada en algún punto de ella). En este caso, la referencia a Slayers es el mundo al que pertenecen ciertos personajillos de Slayers TRY, la tercera temporada. Pero ahí se acabaron las coincidencias. Lost Universe no tiene nada que ver con Slayers. Su ritmo es trepidante, su banda sonora excelente... Pero bueno, ya me estoy adelantando, así que vamos a ir por el inicio.

Historia

Lost Universe está ambientado en un mundo de ciencia-ficción. Naves espaciales, pistolas de rayos laser, cañones de protones y cosas así (vamos, lo de siempre). Afortunadamente, esta no tiene robots gigantes (pero todo se andará...) El protagonista es Kain (o Kane, todo depende de como pronunciarlo) Blueriver, un conocido "Trouble Contractor" (la traducción real sería "Buscador de Problemas o Contacto para Problemas", aunque a mí me gusta más "Mr. Problemas". Es decir, un cazarrecompensas, que hace cualquier cosa con tal de conseguir un bonito beneficio, cuanto más grande mejor. Junto a este cazador se encuentra Canal, una bonita inteligencia Artificial que domina su nave, la Sword Breaker.

Por un segundo lado, tenemos a Millenium Feria Nocturne (Mirry o Milly para los amigos, y para mí también que sino no voy a escribir nada...), una de las mejores detectives del universo conocido (al menos es lo que ella dice). Hermosa, bonita, habil, y muy buena con las armas.

Por una casualidad, Kane y Mirry se conocen en un caso en común (uno por una razón, la otra por otra, claro). A partir de entonces tienen que llevarse bien, al menos por más de una razón, entre ellas una inteligencia artificial con mala leche y una bonita niña.

Añadir en medio una organización criminal muy poderosa, con adversarios conocidos y experimentos secretos, cientos de naves, acción. Agitese adecuadamente y sirvase en raciones de 26 capítulos o 3 tomos...

Realmente no puedo añadir mucho más, al menos no sin hacer bastantes spoilers, así que tendréis que disfrutarlo por vosotros mismos :)

Anime

Como he dicho, Lost Universe se puede dividir en 3 tomos o en 26 capítulos. El anime se compuso de 26 capítulos y se





PERSONAJES

Con estos cuatro personajes se monta todo lo que es la serie, los demás son del montón, salvo los malos (de los que no pienso decir nada porque su nombre ya estropea todo).

KAIN (O KANE) BLUERIVER

Protagonista de esta historia. Chulo ante todo, jamás se retirará de un combate sin haber eliminado a todos los que pueda. Pendenciero, mete broncas, discute por cualquier cosa, sangre caliente... Vamos, el antihéroe por excelencia. Eso sí, que sea todo eso no significa que no sea bueno en lo que hace. Es bueno pilotando, muy bueno en combate personal, sabe manejar, tiene sus puntos de galán... Suele pelear con una "Psi-Blade", una espada especial que depende de la fuerza de voluntad del que la empuña (exactamente igual que la Espada de Luz de Slayers, como se nota que Kanzaka repite el mismo sistema cuando no tiene nada mejor que escribir...). Como todos los personajes, tiene un defecto (bueno, vale, uno mayor) : tiene una capa que es herencia de su abuela, y la atesora con todo el cariño del mundo. Pero claro... era de su abuela, y la pobre capa está hecha trizas, lo que suele ser motivo de que la gente se burle de ella, y Kain saltará al instante, aunque le descubran el disfraz, se tire por un precipicio o lo que haga falta. Kain posee una nave, la Sword Breaker, una de las más poderosas naves del universo conocido... o al menos eso es lo que dice él. Lo que es seguro es que tiene un diseño único (como la Arcadia de Harlock, vamos). Sus razones... desconocidas.

MILLENIUM FERIA NOCTURNE

Resumido, Mirry. Si, Mirry y no Milly, no preguntéis el porqué, que es nombre en inglés). La mejor detective del universo conocido... o al menos eso es lo que quiere ser ella. En realidad es una detecive, aunque tampoco del montón. Se esfuerza muy duramente en serlo... o al menos esa es la idea hasta que el energúmeno de Kain se mete en su camino. Eso sí, no es una torpe. Se maneja muy bien en el arte del disfraz, el sigilo y en seguir a la gente, y es excelente en el manejo tanto de pistolas, rifles, armamento de una nave, etcétera, etcétera. De personalidad es casi como Kain : bruta, no tiene pelos en la lengua, se inventa fantasías, es muy chula también... pero también esconde un pequeño corazón. Una monada ^^

RAILE

Jefe de la Universal Guardian (algo así como la Policía Espacial, vamos). Enigmático en parte, rudo en las demás, y con un cierto aire de homosexualidad en la que le falta. Vamos, el paquete completo. Eso sí, no está loco, sabe perfectamente lo que hace y cómo engañar a los demás a lo que hagan. Me recuerda a alguien...

CANAL VOLFIED

Canal Volfied: Inteligencia Artificial que reside en la nave de Kain. Casi sigue la línea de estos tres : dulce, bonita, hermosa... y tan borde como puede ponerse una Inteligencia Artificial que te corta el soporte vital si no se hace lo que ella quiere... Como todos en esta historia, oculta algo, pero claro, cualquiera habla con ella... Una "mujer" de armas tomar.

empezó a emitir la semana después de haber terminado Slayers Try en la Tokyo TV (precisamente, debido a la grabación de Lost Universe salieron los rumores de la cuarta temporada de Slayers, pero en realidad se dobló esto). La serie es muy amena y divertida, aunque se hace corta. También hubo rumores de una segunda temporada de Lost Universe, pero tampoco existió (en este caso, la serie que se grabó es Muteki-oh Tri-Zenon, también de Kanzaka, pero en este caso, de mechas).

La serie tiene acción trepidante a cada momento, os recomiendo que la veáis (En cuanto a conseguirla... pues DVDs americanos o fansub, porque otra cosa no hay). De puntos curiosos... Pues que el doblador de Kain es Yasunori Matsumoto (Gourry/Gaudi en Slayers), la de Raile es Akira Ishida (Xelloss en Slayers), la de Canal es Megumi Hayashibara (Lina en Slayers)... ¿os hacéis la idea, no? ^ ^

Manga

He dejado esta parte para el final porque precisamente por ella he escrito toda esta parrafada. Finalmente, el manga de Lost Universe llega a España de la mano de Ivrea, en formato de medio tomo (como Mahou Tsukai Tai!). A mi no es que me parezca muy bueno (el manga original japonés sólo se compone de tres tomos nada más...), pero no pienso quejarme puesto que la saca Ivrea (editorial que hasta el momento ha hecho grandes trabajos). La historia no es mucho más de lo que he dicho (después de todo, sólo son tres tomos y la historia es la misma hasta el final). Eso sí, la serie tiene sus momentos tiernos, sus momentos de risa, sus momentos de tensión, sus momentos de acción trepidante, y los momentos de "¡Mi Madre!" al más puro estilo Chicho Terremoto.

Aparte de esto, también podría hablar de la banda sonora, o de los CD Drama, pero sería contar más de lo mismo. Después de todo, es una serie corta y no una obra maestra. Pero sigue siendo una gran serie. Naves, espadas, pistolas, rayos de energía, robots armados, infiltraciones, inteligencias artificiales, corporaciones, y hasta un poquito de amor en un rincón del universo...

¡No os la perdáis!







Fantasía Heroica

Bueno, pues aquí estamos. Eres uno de los afortunados que cuenta con uno de los especiales de fantasía heroica que esta, vuestra revista, os ha querido brindar. Como siempre, Minami reúne en este especial todo tipo de información acerca de la máxima cantidad de series del mundillo posible, por no hablar de las más novedosas y las más renombradas. Vamos a ir paso a paso, y para empezar, nada mejor que un pequeño repaso a lo que el mundo de la fantasía heroica supone. No dejes de leer.

Y a mí me llaman bicho raro...

Pues para bichos raros, los que podemos encontrar aquí. No, no todo son elfos, gnomos, hobbits y hadas. Tenemos una cantidad tan inmensa que resulta imposible de englobar y analizar en una doble página, así que vamos a intentar clasificarlo muy globalmente. Ni son todos los que están, ni puede que todos los que están sean... para ti. Los personajes que podemos encontrar son tantos como tu imaginación te permita. Por algo se llama fantasía ;).

Los famosillos del mundo

Los personajes que todo el mundo conoce. Quien más, quien menos, alguna historia de este tipo conocemos todos, y aunque sea por puro oído, nos sonarán algunas de estas criaturas.
ELFOS: ¡Puf! Esta palabra trae de cabeza a mucha gente. Se estila últimamente la moda del elfo alto, rubio, guapo, cuasiperfecto... *Legolas*, vaya. Pero hay otras visiones. Hay elfos bajitos, de nariz larga y puntiaguda, generalmente inquietos, bastante revoltosos, como *Dobby*. Elfos oscuros, pringados de arte arcano hasta arriba, como *Dalamar*. Semielfos, por supuesto, mitad humanos, mitad elfos (semihumanos también, claro ^ ^), como *Tanis*. En fin, más que nada, que sepáis que la palabra "elfo" no se reduce a "*Legolas*", que es lo que viene a la cabeza... ¿o quiénes pensáis que hacen los juguetes de *Papá Noel*?

MAGOS: Aquí no hay vuelta de hoja. Un mago es quien puede usar la magia. Pero también los hay de varias clases. Tenemos al mago medieval, mítico guardián de la sabiduría y generalmente consejero del mandamás, como *Merlín*. Encontramos simpáticos ancianitos escondidos en lo más recóndito del bosque, encargados de ayudar a los viajeros (*Panoramix*, que como ejemplo, nos sirve, aunque sea druida, una variante de mago (o viceversa)). Magos perversos, aliados con el lado oscuro, como *Saruman* o *Raistlin*. Aunque también hay aficionadillos, magos de bajo nivel que se dedican a otras cosas, como ladrones, guerreros... O magos especializados en la ratería (si alguien piensa en *Lina*, está acertando de lleno ^ ^).

HUMANOS: De todas las clases, colores, tipos, profesiones y modales que os podáis imaginar. Son fáciles de encajar en una historia del tipo, porque aunque no destacan por nada en concreto, controlan varias artes. Dentro de estas profesiones, podemos destacar las más tradicionales: guerreros, como *Van Fanel*, magos como el ya mencionado *Raistlin*, bárbaros como *Conan*, soberanos guerreros, como *Arturo*... ya veis, la variedad abruma.

ENANOS: Curiosas criaturas los enanos. Generalmente viven bajo tierra, son criaturas hoscas, de aspecto no muy agradable para nuestro concepto humano (y menos para el concepto elfo, parece). Como ejemplos, tenemos a *Gimli*, compañero de proezas del mencionado *Legolas*. O a *Flint Fireforge*, compañero de *Tanis*, el semielfo. Que digo yo, si estas dos razas están enfrentadas según la cultura tradicional, ¿por qué en todas las historias hay una pareja de este estilo? Curioso... xD

ORCOS, OGROS, GOBLINS...: Feos, repugnantes, brutos... y más feos. Criaturas engendradas por el caos. Generalmente son los malos, aunque hay curiosas excepciones. Podría decirse que son las cuadrillas de los malos, el equivalente de un ejército humano, o elfo. La diferencia es que ellos sólo luchan, ya habrá alguien que se dedique a pensar por ellos, pues sus luces no son de gran alcance que digamos... Salvo, como ya he dicho, excepciones.

DRAGONES: Punto difícil de tratar, cuando menos. De los dragones se ha dicho de todo. Unos afirman que los dragones son



todos unos bichos malos que quieren hacer el mal, causar daño y destrozar a la humanidad. Otros, quieren demostrar que los dragones son criaturas al servicio del bien, de la paz y la concordia. Y los más, dividen la historia en varias partes. Es decir, hay dragones buenos, y dragones malos. Pongamos como ejemplo **Dragonlance** (aunque tengo un jefecillo que podría contaros mil cosas más que yo acerca de esto). En la conocida saga de libros, tenemos a los dragones malignos, representados por los colores naturales (rojos, negros, azules, blancos y verdes). Cada uno de ellos tiene una especialidad, pero de eso ya hablaremos. Luego, están los dragones del bien, que son los que portan escamas de colores metálicos (de oro, de plata, de bronce, de cobre, de latón...). Así, el equilibrio se mantiene, ya que los dragones son las criaturas más poderosas del mundo. Ejemplos conocidos... pues por ejemplo, *Vargarv* de **Slayers**, *Cupelix*, de **Dragonlance** o *Fujur*, de **La historia interminable**.

DEIDADES: Siempre hay algún Dios, y por tanto, siempre hay algún demonio. Claro que también hay dioses malos... mmm... curioso, ¿no os parece? El olimpo de estos mundos suele estar muy revuelto, y cada cual tiene su gran historia... a fin de cuentas, son inmortales y existen desde el principio de los tiempos ^ ^.

Los no tan conocidos

Bueno, aquí vamos a lanzar un vistazo general, ya que quien más quien menos a todos los autores les gusta crear "su" propia raza. Como criaturas no tan conocidas tenemos a los (puede que ahora más conocidos) hobbits, habitantes de La Comarca, con costumbres pacíficas y tranquilas, como *Meriadoc Brandigamo*. Tenemos a los kenders, seres de pequeño tamaño y con una mala costumbre de "tomar prestadas" algunas cosas ajenas (pero son buenas personas, eso que conste), como *Saltatrampas Furrfoot*. Podemos encontrar draconianos, huargos, enterranos... Pero para eso está el dossier, así que poco a poco los iréis conociendo ^ ^.

Por esos mundos de Diox

Cada historia es un mundo, en sentido literal. En algunos casos, pueden llegar a ser dos, tres o varios mundos. Se crean impresionantes mapas de mundos nacidos de la imaginación de alguien, tan tangibles y reales que parece que puedas vivir en ellos. Todo tiene que cuadrar perfectamente, pues la mayoría de las historias se basan en largos viajes emprendidos, con un objetivo o sin él. Por tanto, no es algo sencillo crearse un mapa. Generalmente, lo mejor es comenzar por tener un mapa a la hora de crear un relato, así que si estás pensando en ellos, descárgate de la red algún programa para crearlo (recomiendo *autorealm*), o si eres más rústico o no tienes posibilidades de red, coge un lápiz, una goma y varios papeles. Sinceramente, a mí me gusta más hacerlos en papel...

Fantástica fantasía

Fantástica, como la semana del *cortinglés*. Y es que, cada vez más y gracias a estrenos como **El señor de los anillos** (por poner un ejemplo), el mundo se va llenando de curiosos. Curiosos que, puede que sí o puede que no, pasaran a ser aficionadillos. Algunos llegarán al nivel de frikis, otros se quedaran en observadores rasos, pero lo importante es que la fantasía heroica es un género que poco a poco se está abriendo paso entre el público de pequeña, mediana y avanzada edad. Llega a todos. Cualquiera puede sentirse identificado con alguno de los personajes mencionados. Uno puede sentirse más *Orphen*, otro se identificará más con *Link*, pero tienen un nexo. Igual que uno puede verse reflejado en un personaje de película, de videojuego, de cualquier libro. Se dice que el género está muy trillado, que las historias parecen siempre las mismas... pero todo se trata de trasladarlo todo. Cada historia es única, igual que cada vida, y son historias que pueden o no gustar al lector. Es cuestión de cogerle el puntillo ^_^.

Un mundo con problemas

Hablemos del rol. No es el único tipo de rol, claro está, pero el más estilado es el referente a la fantasía heroica. De toda la vida, el rol ha sido algo muy castigado por la opinión pública (como el manga). Sólo ahora parece que empieza todo a surgir, a despertar. A día de hoy, no está tan mal vista una partida de rol como podía estarlo hace tres años. Unos amigos que se reúnen para interpretar unos papeles, para crear una historia... es algo que merece la pena probar, aunque sólo sea probar. Como ya hemos visto en mil lugares, el rol no es peligroso, la ignorancia sí lo es.

Conjuros básicos

Aunque es casi seguro que ya conoces el tema, si eres un profano y quieres empezar, los imprescindibles en el campo de los libros son: **El Hobbit**, **El Señor de los Anillos**, **Crónicas de la Dragonlance**, y su secuela **Leyendas de la Dragonlance**. Tampoco estaría mal que te pillaras alguno de la saga del **MundoDisco** de *Terry Prachtett*.

Y si lo tuyo es el manganime y nada más, en anime pilla **Record of Lodoss War**, y en manga cualquiera de los que te mencionamos en el dossier.

Y se acabó

Como habréis podido observar, a lo largo del artículo he mencionado sobre todo nombres de libros. Libros, no cómics. Porque el manganime está bien, y al pasar la página tendréis una buena muestra, pero no olvidéis los libros.

Poco más (bueno, hay mucho más, pero aquí ya no hay espacio y además algunas cosas se tratarán en la segunda parte de este dossier), sólo recordad que el límite lo ponéis vosotros, lo pone vuestra imaginación.

NeoRub



3X3 ojos

Un argumento con 3 pares de... ojos

Los aficionados al género fantástico, al mundo paranormal y a los temas sobrenaturales en general están de enhorabuena, ya que por fin pueden volver a disfrutar en España de la serie 3x3 Ojos

Yakumo Fujii es un joven muchacho que trabaja en un local de "ambiente" y que se ve involucrado sin quererlo en la mayor de sus aventuras al conocer a *Pai;* resulta que *Pai* es la última superviviente de los "Sanzhiyan Humkara" (o "Sanjiyan Unkara"), raza con la peculiaridad de poseer tres ojos (tríclopes) y además manejar dones como el de la inmortalidad. Su tercer ojo está siempre cerrado excepto cuando el peligro acecha, y es entonces cuando al abrirse surge una nueva personalidad y el verdadero ser con grandes poderes. Aparte de lo mencionado, los tríclopes tienen el poder de convertir a los humanos en "WUs", que es un proceso en el cual el "Sanjiyan" convierte en esclavo al humano apoderándose de su alma y obligándolo con ello a acompañarlo y protegerlo; a cambio el humano recibe el don de la inmortalidad.

En el pasado, *Pai* conoció al padre de *Yakumo*, el cual prometió a esta que le ayudaría a cumplir su deseo más profundo, que consistía en encontrar la mortalidad, o lo que es lo mismo, convertirse en humana. Pero el padre falleció sin poder cumplir su promesa y en su lecho de muerte prometió a *Pai* que su hijo (*Yakumo*) le ayudaría a conseguir su meta (todo esto sin ni siquiera consultárselo antes al propio hijo).

Yakumo hace oídos sordos a la historia que *Pai* le cuenta y no se lo toma muy en serio hasta que hace acto de presencia la mascota de *Pai*, de nombre *Takuhi*, cuya peculiaridad es poder aumentar su tamaño desproporcionadamente y que ha escapado y se encuentra destrozando



media ciudad. *Yakumo y Pai* acuden a tranquilizarla, pero *Takuhi* está fuera de control y no reconoce a su dueña, por lo que la embiste. En ese preciso instante, *Yakumo* intenta ayudar a *Pai*, lo cual hace que termine entre las garras de *Takuhi*, momento en el que se abre el tercer ojo de *Pai* para salvar a *Yakumo* y convertirlo en su "wu" (ya sabéis, su siervo…). A partir de entonces, sus vidas quedan unidas y *Yakumo* se vuelve inmortal pudiendo morir solamente si muere *Pai* o volverse humano de nuevo si su ama se llegara a convertir también.

Este es el comienzo de la historia de *Pai* y *Yakumo* y su búsqueda de la mortalidad, en la que *Yakumo* cada vez se sentirá más atraído por *Pai* y se desencadenarán multitud de acontecimientos, como la búsqueda de la estatua de la humanidad o el descubrimiento de nuevo tríclopes…

Un anime corto pero intenso

En Japón, como todo manga que se precie, **3x3 Ojos** (allí conocida por su nombre original, **Sazan Eyes**) posee una versión animada en forma de dos series de OVAs. La primera consta de cuatro capítulos en los cuales se resumen los dos primeros tomos del manga, y la segunda serie consta de tres capítulos que resumen los tomos tres al cinco. En definitiva, un total de siete episodios. En España podemos disfrutar de los seis primero, ya que de mano de Manga Films fueron editados en cuatro partes contenidas en cuatro cintas en las que la primera parte abarca las OVAs 1-2, la segunda parte contiene las OVAs 3-4, en la tercera parte se encuentra el OVA 5 y en la cuarta parte el OVA 6. El OVA 7 (o lo que es lo mismo el OVA 3 de la segunda serie japonesa) todavía está inédita en España y de momento nadie ha anunciado su edición; en Japón y USA ya han sido editadas al completo en ediciones DVD Box, así que esperemos que hagan lo mismo en España para así poder disfrutar de la serie al completo.

¡Un manga de cuarenta volúmenes!

3x3 Ojos comenzó a publicarse de la mano de Kodansha en la revista Young Magazine mensualmente en Diciembre del año 1987 con un total de cuarenta tomos divididos en cuatro partes:

Seima Yogeki (Divine Demon Monster Busters)
Esta parte se refiere a los tomos uno y dos y se centra en la historia en la que *Yakumo* y *Pai* viajan a Hong Kong, historias que fueron usadas en la primera serie de anime.

Seima Densetsu (Divine Demon Legend)
Referente a los volúmenes tres al cinco en los que *Yakumo* encuentra a *Pai* después de cuatro años. Esta es la segunda historia usada para la versión del anime.

Seima Seiki (Divine Demon Century)
Esta parte concierne a los volúmenes seis al once y es donde se revela la historia de *Sanjiyan Unkara*.

Seima Sousei (Divine Demon Genesis)
Esta parte, también llamada **The Legend of Trinetra**, abarca desde el volumen doce inclusive hasta el final, y evidentemente en estos 29 volúmenes hay demasiadas historias para resumirlas aquí XD.

De **3x3 Ojos** también existen libros de ilustraciones, volúmenes acerca de monstruos de la serie y diccionarios que explican con detalle muchos elementos de la serie, como por ejemplo **3x3 Eyes Youma Daizukan** (secretos de la serie, fichas de personajes...), **3x3 Eyes Youma Rittai Zukan** (entrevistas a *Yuzo Takada*, creación del manga, planning de los episodios, bocetos...), **3x3 Eyes Another World** (siete relatos basados en la serie), **3x3 Eyes Another Store** (libro de ilustraciones de monstruos en 3D) o **3x3 Eyes Perfect Jiten** (diccionario con nombres, conjuros...).

En España, Planeta DeAgostini Cómics ha publicado el equivalente a los once primeros tomos japoneses en forma de *comic-book* a razón de 48 páginas y en una revista llamada Shonen Mangazine junto a otras series. En Japón, la serie consta de cuatro partes al igual que en España, pero las cuatro partes editadas en español solamente se corresponden a las tres primeras partes de la edición japonesa. La cuarta parte de la edición japonesa comprende desde el tomo doce inclusive hasta el tomo cuarenta y estos tomos están inéditos en España. Las cuatro partes de la edición española son:

I - Seima Yogeki (Primera Parte - **Cazadores de Monstruos del Diablo Sagrado**)
II - Seima Densetsu (Segunda Parte - **La Leyenda del Diablo Sagrado**)
III - Seima Seiki (Tercera Parte - **El Siglo del Diablo Sagrado**)
IV - Seima Sousei (Cuarta Parte - **El Génesis del Diablo Sagrado**)

¿Encendemos la consola?

3x3 Ojos no solamente abarca el panorama anime y manga, sino que sirve también de inspiración a las compañías de videojuegos como Bandai, Sega, Nihon Create o Banpresto ya que se han editado juegos de esta genial serie en varias plataformas como Super Nintendo, MegaCD, PC-Engine, PC, Sega Saturn o el último, que ha sido editado para Playstation (3 CDs) y PC (2 CDs) en el año 1998.

"El ingeniero de la obra: YUZO TAKADA"

De verdadero nombre *Yuji Takada*, nació el 21 de Marzo del año 1963. Graduado en literatura japonesa por la universidad de Meiji, no quiso trabajar en la radio para dedicarse al manga. *Takada* fue alumno de *Fujihiko Hosono* (creador de **Judge: El juez de las Tinieblas**), por el que ha estado estrechamente influenciado para sus mangas posteriores.

Yuzo Takada ha trabajado en multitud de editoriales como Kodansha, Futabasha, Takeshobo y Shogakukan y sus obras son **Shuushoku Beginner, Tokonatsu Bank, Hatamoto-Taikutsu Otoko, Tour Conductor Nikumori, Sportion Kids, Mainichi ga Nichiyobi (Siempre es domingo), 3x3 Ojos, Toritsuki-kun, Bannou Bunka Neko Musume (Cat Girl Nuku Nuku), Aokushimitama Blue Seed, Genzo Hitogata Kiwa, Shin Bannou Bunka Neko Musume Tanjou-hen**...

En España además de **3x3 Ojos** y referente al manga de *Takada* podemos encontrar publicados en español los dos tomos de **Siempre es Domingo** (Every Day is Sunday, Mainichi ga Nichiyobi) de mano de Planeta DeAgostini, y con respecto al panorama anime encontraréis editado por Manga Films y bajo el sello Anime Video los seis primeros OVAs de **Nuku Nuku** (Cat Girl Nuku Nuku) en dos cintas; también se ha emitido la totalidad de la serie **Blue Seed** en el canal Locomotion de Vía Digital.

En conclusión...

Si sois aficionados al género fantástico, a los monstruos, a los fenómenos paranormales y acontecimientos sobrenaturales en general, tenéis bien asegurado que os gustará **3x3 Ojos**, serie que podéis disfrutar con su anime, manga o videojuegos.

Jordi Nadal





BERSERK

A ÉL LE GUSTAN GRANDES...

En las siguientes dos páginas os voy a hablar de esta gran serie de fantasía heroica (es raro que en un dossier de fantasía heroica se hable de ello... ^ ^U), aunque si esperáis magia, hechizos y magos que echan rayos por los ojos, mejor que paséis directamente a los artículos de Louie u Orphen (^ ^no lo hagáis que este es mi primer artículo!!), aquí sólo encontraréis personajes más o menos humanos con sus caballos y sus espadas.
Aquí empieza la historia de Gatsu...

¿Gatsu? ¿Y ese quién es?

¿Os había dejado con la intriga, eh? Nuestro amigo *Gatsu* (también conocido como *Gutts*) es el protagonista de **Berserk**, un hombre fuerte, rápido, un poco cabezón y con una gran espada (que esperabais que le gustara grande...), el cual va recordando (y contándonos a nosotros) su historia desde que no era más que un mocoso. Esto lo irá haciendo mediante *flashbacks* (sí, ya sabéis, esas escenas en las que se está recordando algo...). ¿Qué? ¿Queréis leer más sobre *Gatsu*? Bueno, vale, voy a ser caritativo y contárosla, pero recordad que luego os pondré un examen ;)

De dónde somos y a dónde vamos...

Pues nos vamos a la baja edad media europea, donde los grandes castillos de piedra adornan el paisaje, donde todo lo religioso era muy importante y la inquisición castigaba con la muerte a los que eran no católicos acusándolos de herejes (y a mí qué me importa, estaréis pensando...), en este periodo de tiempo transcurre toda la vida del bueno, o no tan bueno para algunos, de *Gatsu*.

¿Y qué pintamos?

A esto quería llegar. Nosotros no pintamos nada (jaja), pero *Gatsu* sí que lo hace, y ahora os contaré su historia. Esta ordenada cronológicamente ya que al utilizar la serie tanto el *flashback* resultaría un poco lioso si lo hiciera de otro modo (^_^).

Gatsu es un joven guerrero solitario. Era hijo de una hereje (por eso he dicho lo de la inquisición) que fue ahorcada en un árbol cuando estaba a punto de dar la luz, y a pesar de que la mujer murió el niño nació igual y fue recogido por un soldado llamado *Gambino* y su esposa *Siss*, aunque *Gambino* piensa que *Gatsu* es hijo del diablo. *Gambino* llevaba al niño a batallas para entrenarlo y este, a la edad de once años, ya era un formidable guerrero y estaba en condiciones de ir a su primera batalla sin tutor. Pero al volver victorioso de esta, se encuentra con una desagradable sorpresa: *Siss* fue asesinada y *Gambino*, herido, fue perdiendo la cabeza. Se vio traicionado por las personas que estaban a su lado, y al final *Gatsu* acaba matando a



Gambino (quien lo acusaba de haber traído la maldición a la familia) en defensa propia. A causa de lo sucedido, sólo confía en su espada (la *Dragon Slayer*), una espada de casi dos metros de largo con la que ha estado entrenando y luchando toda su vida. El destino lo unirá con "La Banda del Halcón", liderada por *Griffith*, un joven con grandes aspiraciones, que hará todo lo que esté en su mano para hacerlas realidad, y junto a este emprenderá una larga campaña en la que tendrán que librar cruentas batallas.

El manga

Creado por un no muy conocido, pero no por eso malo *Kentaro Miura*, en 1988 se publicó en Hakusensha un episodio piloto, con 48 páginas, llamado **Berserk Prototype**. Gracias a la buena acogida de este piloto, *Miura* comenzó a serializar su manga en 1990.

En Japón, **Berserk** está compuesto por 24 tomos de 240 páginas y está entintado en blanco y negro, mientras que en España la serie ya tiene 9 señores tomos con la misma cantidad de páginas en una edición algo discutida sobre todo por las faltas de ortografía pero que se perdonaba porque contaba con el redondo precio de 6€ (si no lo queréis redondo 5,98€), además con el primer tomo te regalaban también el primer tomo de **Please save my earth** (aunque obviamente a estas alturas ya es realmente difícil encontrar el primer tomo).

Berserk está publicada en España por la editorial Manga Line, a quienes les dedico mi más sincero aplauso por haber dejado colgada la serie por la mitad, cosa que a los fans de **Berserk** les habrá encantado (aunque en parte se entiende después del follón que tuvieron con OtakuLand). Nuestras fuentes (esto significa que en Manga Line nos lo han dicho pero ya veremos...) nos dicen que volverá a editar la serie desde el número uno corrigiendo los errores pasados (esto es, las faltas de ortografía, las onomatopeyas, algunos bocadillos), pero en cualquier caso nunca sería antes del primer semestre de 2004. Qué se le va a hacer, seguiremos esperando que den señales de vida en la editorial.

El anime

¿Alguna vez habéis oído decir que el anime son dibujos violentos? Pues esta serie lo confirma, pero eso no significa que sea violencia gratuita. La serie transcurre en la época medieval y como es de esperar hay espadas de por medio, y si quien juega con fuego se acaba quemando, quien juega con espadas se acaba cortando, por lo que os encontraréis con las sangrientas batallas características de dicho periodo, así como tácticas de guerra y conspiraciones.

La emisión de esta serie en televisión comenzó en Octubre de 1997 en el canal Nihon TV, con un total de 25 episodios de unos 20 minutos de duración y en horario de madrugada debido a su alto contenido de violencia, lo que impidió una mayor audiencia. En España nunca ha sido emitida, pero si buscáis en internet la encontráis seguro, claro que, como es lógico, estará en japonés subtitulado en español (pero recordad que lo de los fansubs está mal).

Una de las cosas que más me ha gustado del anime es su gran banda sonora, no me refiero al opening y al ending, compuestos por Penpals y Silver Fins respectivamente, sino al resto de melodías y canciones, ya que evocan las sensaciones que provocan las imágenes: épica, intriga, reflexión...

Aún hay más...

Además del anime y del manga siempre podemos encontrar alguna otra cosilla de **Berserk**. En este caso, lo que más me ha sorprendido ha sido el videojuego de la ya difunta consola, pero siempre en mi corazón, Dreamcast. La consola de Sega disfrutó de **Sword of Berserk**, un arcade en tercera persona (matar, matar y matar...). Un argumento totalmente independiente de la serie que fue creado por *Miura* especialmente para **Sword of Berserk**. Se podría decir que el juego en España pasó desapercibido ya que aún no había sido editado el manga... pero algo es algo ¿no?

También podéis encontrar en tiendas especializadas, o internet mismo, un *art-book*, unas cuantas figuras y una BSO (banda sonora original... supongo que ya lo sabíais), que como ya he dicho antes es realmente buena (^_^) y yo la recomiendo mucho. Dicha BSO ha sido compuesta por *Hirasawa Susumu*, quien en el país del sol naciente es reconocido por sus trabajos y los que vean el anime también acabaréis pensando como yo, más os vale...

Mi humilde opinión

Yo pienso que esta es una de esas series de obligada visión para todos aquellos aficionados al anime "serio" (digo "serio" porque, al contrario que en la mayoría de animes, no esperéis ver ninguna situación cómica porque no las tiene). A quien no le desagrade ver sangre y violencia en gran cantidad seguro que **Berserk** le gustará, al menos un poco.

Muñeko

ALGUNOS PERSONAJES

Griffith: Es el líder de la Banda del Halcón, la mayor banda de mercenarios de la época, y sueña con tener un reino propio que gobernar. Gran espadachín y mejor estratega son las características que mejor definen a este personaje movido por la ambición.

Kiasca: Una chica entre mercenarios, eso dice todo acerca de su personalidad. Pasó una infancia sumida en la pobreza con sus padres, es por esto que la vendieron a un aristócrata cuyas intenciones para con ella eran precisamente todo lo contrario a honorables, pero *Griffith* aparece para salvarla, con lo que *Casca* se enamora de él y aprende a luchar para unirse a su banda.

Hay más, claro, como los compañeros de la banda, como el gigantón *Pippin*, el pequeño *Jude* o el poco amistoso *Corkas*, pero no hay espacio para más, se siente.





LOUIE

EL GUERRERO DE LAS RUNAS

Hace ya un año que, sin comerlo ni beberlo, Norma Editorial nos trajo un nuevo manga de *Ryo Mizuno*, el famoso creador del mundo de **Lodoss**. Para muchos esta obra ha pasado desapercibida, pero tal es su calidad que, en mi opinión, no debería haber sido así. Por lo que, si todavía estáis dudando con este título, aquí os va un repasito para que podáis decidir a gusto.

Érase una vez...

La acción en **Louie, el Guerrero de las Runas** (**Mahô Senshi Riui** en el original) se sitúa en la isla de Lodoss (ampliamente conocida en **Record of Lodoss War**) y tiene comienzo cuando la antigua profecía de los dioses ha encontrado nuevamente un gran guerrero capaz de luchar contra las fuerzas del mal y abatirlas. ¿Y quién ha sido el designado? Pues *Louie*, un joven que parece ser digno merecedor del puesto otorgado por los dioses, aunque la realidad sea otra muy distinta: el padre adoptivo de *Louie* es el jefe del gremio de hechiceros, que a su vez, introdujo a su hijastro en dicho gremio únicamente gracias a sus influencias (vamos, por enchufe). Para dar más datos, aparte de entrar de rebote en el gremio de hechiceros *Louie* no pega palo al agua, y se dedica a flirtear con mujeres e irse de juerga un día sí y otro también (sobre todo en la taberna del pueblo). Para colmo, como según él mismo "es un hombre de acción", en vez de utilizar sus conocimientos de magia (más bien escasitos) suele arreglar sus asuntos a mamporrazo limpio. Así que parece lógico preguntarse: ¿Por qué los dioses han elegido semejante tiparraco? Pues de la averiguación del por qué se encargarán *Melissa* (hechicera y sacerdotisa), *Geenie* (guerrera) y *Mirelle* (ladrona), y deberán acompañar a *Louie* en su peculiar aventura... Digo peculiar, porque en vez de solucionar problemas, gracias al protagonista, se ganan más.

La serie animada

La versión televisiva de **Louie, el Guerrero de las Runas** consta de 24 episodios, argumentalmente mejores que el propio manga. La animación corrió a cargo de J.C. STAFF, un estudio quizá algo desconocido por su nombre pero no tanto si citamos alguno de sus trabajos, como por ejemplo **Excel Saga**, **Orphen**, **Maze Bakunetsu Jikuu**, **Utena**, **Yami no Matsuei**... Y hay que decir que ha hecho un muy buen trabajo con el anime del artículo que nos ocupa, los diseños de personajes son calcados a los del manga y la animación es muy buena. Este anime vio la luz en Japón en el año 2001, y se dice, se rumorea, se comenta, que dentro de poquito podremos disfrutar de él aquí en España.

El Manga

Sencillamente, ¡es una maravilla! La combina-

ción entre el dibujo a cargo de *Jun Sasameyuki* (quien dibujó también el manga de **Melty Lancer** y **Generator Gawl**) y la genialidad imaginativa de *Ryo Mizuno* (que a estas alturas de la vida, sabéis que es el archi-conocido creador del mundo de la isla de **Lodoss**, tal y como mencioné al principio) han dado como resultado una obra que resalta sobre el resto de mangas de fantasía heroica. Esta vez, se ha dejado de lado el dramatismo, dando paso a un tipo de humor desenfrenado rozando en ocasiones lo absurdo (todo gracias a la unión entre el protagonista y las féminas principales). La historia, la verdad, no es que sea lo más apasionante del mundo (en ese sentido, nos quedamos con **Record of Lodoss War**), pero sólo por ver las aventuras y desventuras, las tonterías del prota, sus métodos absurdos para solucionar problemas, etecé etecé, ya es algo a tener en cuenta.

En lo que a grafismo se refiere, es alucinante, a veces da la sensación de que han cogido los planos del anime y los han pasado al papel con un nivel altísimo. Es un estilo muy peculiar, sencillo y efectivo a la vez (algo tosco en algunos momentos, todo hay que decirlo). Hay que nombrar el hecho de que *Jun Sasameyuki* no es una autora de shonen normalmente, sino que su trabajo va destinado a las chicas (aunque su estilo no es el típico al que todos estamos acostumbrados a observar en un shojo), así que es seguramente un punto más a valorar.

En España

La verdad es que Norma esta vez nos ha sorprendido. La edición es impecable, buena traducción (alguna que otra palabreja de estas típicas españolas que quizá sobre, pero bueno), buenas portadas... Hasta el precio, a mi parecer, me parece justo estando tan acostumbrados a las desorbitadas cifras por las que Norma suele vendernos su material. De verdad chicos y chicas, merece la pena.

A día de hoy, han salido 5 tomos a la venta aquí en España, y ya digo que se rumorea que el anime podría llegar a lo largo del año que viene...

Aventureros

Louie: El supuesto héroe de la historia es un tío desvergonzado, presunto aprendiz de mago que se dedica a rondar mujeres, bares, y solucionar a puñetazos cualquier tipo de problema. Es el elegido por los dioses para ser su próximo paladín defensor de las fuerzas del bien, y aunque realmente parece no serlo, al menos se las ingenia para salir de los apuros utilizando tanto sus puños como sus escasos conocimientos mágicos.
Es un vividor, y lo que más le gusta es oír la palabra "aventura", ya que es sinónimo de poder llegar a convertirse en un reconocido guerrero.

Melissa: Aspirante a sacerdotisa del *Dios Miley* y ayudante de la sacerdotisa *Jenny*. Esta bella joven se pasa el día lamentándose de por qué le ha tocado ser la acompañante del bruto de *Louie*, y preguntándose si realmente los dioses han acertado en su elección ya que ella no lo ve así... En el grupillo de las tres chicas, es quien hace el papel de hermana mayor que cuida a sus hermanitas (aunque a *Geenie* no le hace mucha falta eso de que la estén cuidando ^_^U).

Mirelle: Jovencita ladronzuela que acompaña a *Geenie* y *Melissa* en su peculiar misión. Es la más gritona de las tres y la que más se mete con *Louie*, llamándolo inútil, holgazán, bruto, guarro... Y todo lo que te puedas imaginar (la verdad es que su primer encuentro, en el anime, no es que fuese lo más apropiado). Es la hermanita menor del grupo femenino, y quiere sobremanera a sus dos compañeras, a las que defiende y defenderá sea cual sea la situación.

Geenie (o *Jeanie* según la traducción): Una mujer de armas tomar, de dos metros de estatura, y cuyo cuerpo es como un armario empotrado (y más empotrado se te quedará a ti si te ocurre meterte con ella XD). Es una mujer guerrera, perteneciente a un antiguo clan que acabó disolviéndose por un triste suceso. Es excesivamente seria, en ningún momento sonríe, y al igual que *Mirelle*, se pasa el día metiéndose con el protagonista, lo cual es en parte comprensible ya que es ella quien lo está instruyendo en el manejo de la espada.

Aira: Compañera de clase de *Louie* y vieja amiga de este. Conoce más métodos mágicos que nuestro protagonista (aunque eso con poco...) y es una gran coleccionista de cualquier tipo de artefacto mágico. No acompaña al grupo en la aventura, pero no duda en acudir en ayuda de su amigo si este la necesita (¿será porque le hace tilín?), aparte de haberlo salvado en más de una ocasión. Es demasiado extrovertida y le divierte reírse un poquillo de su viejo amigo.

Llegando al final...

Como ya mencioné, no es que sea la octava maravilla del mundo, pero cumple algo muy importante: te engancha sobremanera y se hará muy ameno y divertido de leer. También se agradece el hecho de que Norma se haya portado tan bien con este manga y que quizá que en el 2004 podamos disfrutar de la versión animada.

Así que ya sabéis, si os gusta la fantasía heroica con tono humorístico, algo absurdo, y cuyo protagonista no sea el más heroico del mundo, echadle un vistazo a este manganime, ¡no os arrepentiréis!

Lirin





FANTASÍA HEROICA EN ESTADO PURO...

EN EL PRINCIPIO

El manga de **Orphen** (**Majutsushi Orphen Haguretabi**) surgió a partir de las novelas originales de *Yoshinobu Akita* ilustradas por *Yuuya Kusaka*, de las que ya se han publicado por lo menos 20 con un gran éxito. El manga fue serializado en la ya conocida revista Dragon Magazine y publicado por Kadokawa, y pronto adquirió una gran popularidad, lo que hizo que no tardara mucho en llegar el anime.

El manga está siendo publicado en España por Norma Editorial a un precio de 8 euros cada ejemplar, contando de momento con 6 números (como la edición japonesa). El guión, por supuesto, es de *Yosinobu Akita*, pero esta vez el dibujo es de *Hajime Sawada*, otro excelente dibujante.

La gran popularidad del manga de **Orphen** hizo que la TBS (Tokyo Broadcast System), un canal de cable, la serializase en 1998. Dicho anime se divide en dos partes: **Orphen** (24 episodios) y **Orphen revenge** (de 23 episodios), y los diseños vuelven a contar con *Yuuya Kusaka*. En España sólo hemos podido ver la primera parte (menos en la Comunidad Autónoma de Cataluña), que es las que más o menos coincide en algunas cosas con el argumento del manga (la segunda parte ni siquiera sale en el manga). Aun así las dos versiones, tanto anime como manga, tienen algunos personajes diferentes. El anime ha sido emitido en España en el canal Buzz y también está disponible en DVD y VHS (sólo la primera parte) de mano de Selecta Visión (5 DVDs con 5 capítulos cada uno) a un precio de 21 euros cada DVD y 12 cada VHS. Quizá con suerte nos llegue **Orphen revenge** pero creo que Selecta no tiene mucha intención por ahora.

RECITANDO HECHIZOS

Nos encontramos en el continente de Kiesalhima, donde conviven monstruos, humanos y magos en una continua lucha por la supervivencia... Y en ese mundo se encuentra el lugar en el que comienza todo, la torre del colmillo, una escuela mítica donde se entrenan a los más prestigiosos

magos. Allí se conocen *Azalie* y *Kiliranshero*, dos huérfanos que desde el primer momento se cogen un gran cariño y se tratan como hermanos, ya que los dos entran en la torre siendo muy pequeños y estando solos (él 4 años y ella 9).

Azalie era una alumna demasiado destacada en la torre del colmillo, sobre todo en artes oscuras, lo que daba un poco de miedo a sus profesores, hasta el punto de que algunos decidieron no enseñarle nada más. Pero ella seguía entrenando a escondidas siembre obsesionada por conseguir más poder.

Kiliranshero también era un alumno muy destacado, hasta se hablaba de que fuera el sucesor de *Childman*, su maestro. Un día *Azalie* le dijo a *Kiliranshero* que quería hacer un experimento y que si podía ir a ayudarle. Pensaba aumentar su poder con la espada de Bartanders para impresionar a *Childman*. Pero *Orphen* llegó un poco más tarde de lo esperado y cuando entró, algo debía haber salido mal, ya que vio a *Azalie* transformarse ante sus ojos en el dragón *Bloody August*. Después, el dragón huyó destruyendo todo lo que encontraba a su paso, y desde ese día dieron por muerta a *Azalie* en la torre del colmillo, donde en lugar de intentar recuperarla decidieron intentar matarla (pensaban que era una bestia indomable y que no tenía solución). *Kiliranshero,* bastante enfadado, abandonó la torre del colmillo y decidió ir en su busca.

Desde ese día *Kiliranshero* desaparecía y empezaba su nueva vida. Ahora se apodaba *Orphen* (huérfano).

Cuando la historia comienza nos encontramos a *Orphen* en Totokanta, donde ejerce de profesor de un chico llamado *Magic* para sacar dinero. Vive en la posada del padre de *Magic* como pago por las clases que supuestamente da a su hijo. Pero *Orphen* no ha olvidado su intención de encontrar a *Azalie*, y... Y no cuento más, que para eso tenéis las ediciones españolas tanto del manga como del anime.



PERSONAJES A ESCENA

Orphen (Kiliranshero Finrandi): Nuestro protagonista, un joven maestro de magia negra muy poderoso de unos 20 años, solitario y con muy mal carácter. Era un alumno destacado el la torre del colmillo como *Azalie*, a la cual quiere como una hermana o incluso algo más. Su verdadero nombre es *Kiliranshero*, pero cuando se fue de la torre en busca de *Azalie* se lo cambio por *Orphen* (huérfano). Su objetivo es intentar recuperar a la *Azalie* de antes con la espada Baltanders. Siempre lleva colgado del cuello el colgante de la torre del colmillo, una espada con un dragón.

Magic: Un chico de amable carácter. Quiere convertirse en un gran mago y paga a *Orphen* para ser su aprendiz, aprendiendo extremadamente rápido con las pocas clases que le da, y se intuye que tiene un tremendo poder mágico por descubrir. Admira a su maestro al que trata siempre con respeto y está un poco explotado por *Cleo* y *Orphen*, que le suelen dejar los peores trabajos. Y si bien hay momentos en los que *Cleo* lo pone histérico, también hay otros en los que no duda en usar su magia para espiarla, por ejemplo, cuando se baña en el lago...

Cleo (o Creao o Clio): Esta chica es una especie de terremoto a veces bastante irritante, de buena familia, los Everlasting (quienes al principio de la historia tienen la espada Bartlanders). Aunque intentó liar a su hermana *Mariabel* con *Orphen*, a veces parece que siente algo especial por el susodicho. Las razones de su acoplamiento al grupo varían según manga o anime: En el primero es porque quiere aprender magia y en el segundo por la espada Bartlanders, que fue un regalo de su padre. Va casi siempre con su mascota *Leki*, al cual adora. También controla bien la espada y se la da bastante mal cocinar, por lo que más de una vez *Orphen* y *Magic* salen mal parados o intentan huir cuando ella cocina.

Azalie: Alumna destacada de la torre del colmillo a la cual admiraban y de la que estaban enamorados muchísimos, entre ellos *Orphen,* que siempre estaba con ella y era en el único que realmente ha confiado siempre. Intentando demostrar su poder a *Childman* utilizó a la espada Baltanders, pero algo salió mal y se transformó en *Bloody August* (una especia de dragón bastante feo y muuuy grande). Tras esto, huyó de la torre del colmillo provocando grandes destrozos a su paso. Siempre le dice a *Orphen* que lo ha elegido como su compañero.

Leki: Cachorro de dragón lobo, uno de los pocos que quedan de su especie. Debido a los grandes poderes que tiene, tenía aterrorizada a una aldea. Sin embargo desde que fue encontrado por *Cleo* no se separa de ella y la suele proteger. Lleva puesto un brazalete mágico en el cuello que amplifica sus poderes.

Volcano Volkan y Dorchin: Dos hermanos procedentes de Masmaturia que están endeudados con *Orphen* y que se podría decir que son un poco opuestos. *Dorchin* es un chico tranquilo, inteligente, al cual le gusta leer. Él no fue quien pidió el préstamo a *Orphen*, pero como buena persona que es, acompaña a su hermano e intenta que sea buena persona y que devuelva el dinero que debe. No es demasiado valiente, por tanto intenta no meterse en demasiados problemas. En cambio *Volkan,* ¿quién diría que tiene 18 años? Desde luego, yo no. Está siempre alterado, es egoísta, traidor, escandaloso y no para de robar y meterse en problemas. Encima, lo que es peor, mete en líos también al pobre de su hermano, e incluso a *Orphen* y los demás.

Childman: Fue el tutor de *Orphen, Azalie, Hartia* y *Letisha* en la torre del colmillo y parece que también el Amor de *Azalie*. Una vez *Orphen* abandona la torre, sigue teniendo contacto con él para encargarle pequeños trabajillos. Los altos cargos de la torre de mandaron destruir a *Azalie* porque desprestigiaba a la torre del colmillo, pero...

Mariabel: Es la hermana de *Cleo*, bastante más refinada que ella. Se siente atraída por *Orphen*. *Cleo* obliga a *Orphen* a quedar con ella más de una vez, y parece que a *Orphen* no le acaba de disgustar porque más de una vez se pone rojo. Decide no acompañarlos en el viaje porque piensa que sólo sería un estorbo.

Hartia: Compañero de *Orphen* y su mejor amigo en la torre del colmillo. A veces entra en escena con un disfraz un tanto extraño, con el que se hace llamar *Black Triger*, según él, *"el noble de las pesadillas"*, un personaje sacado de un libro de cuentos que leían él y *Orphen* de pequeños. Es apodado por *Cleo* el hombre gamba, lo que le molesta bastante.

Letisha: Otra alumna de *Childman* en la torre del colmillo. Como *Azalie,* también considera a *Orphen* como su hermano. Las dos tenían una cierta rivalidad en la torre. Estuvo esperando 5 años a que él regresara y hasta consiguió una casa para que pudieran vivir juntos. Le gustaría poder vivir una vida normal.

Wal: Fue el que escogió a *Orphen* a sus tan sólo 4 añitos (cuando aún estaba en el orfanato) para llevarlo a la torre del colmillo y entrenarlo como un asesino.

Lei: Es un adivino de la torre del colmillo, aunque apenas tiene la edad de *Azalie* y *Letisha*.

Flameheart: Personaje del anime que odia a *Childman* y hace todo lo posible por amargarle la vida. Su madre es una de las ancianas.

Stephanie: Aparece en la primera parte del anime. Consigue poner celosa más de una vez a *Cleo*. Antiguamente fue compañera de aventuras de *Orphen*, aunque en esa época era un hombre. Se llamaba *Stephen*, pero debido a un accidente se transformó en mujer. Ahora ha rehecho su vida, y está a punto de casarse con un hombre, *Tim*, del cual está muy enamorada.



ORPHEN REVENGE

En esta segunda parte tenemos a nuestros tres protagonistas *Orphen, Cleo* y *Magic* ¡¡dispuestos a vivir más aventuras!! Pongámonos al día (huelga decir que como segunda parte que es, su comentario destripa cosas de la primera, así que si no quieres que te destrocemos nada mejor que te saltes este apartado):

Al grupo de los tres protagonistas (sí, tres, pues aunque *Magic* entró como alumno en la torre del colmillo, la abandona para volver con Orphen y Cleo, a quienes echaba de menos. Aunque le dio tiempo para establecer un cierto lazo amoroso con Erys) se une *Licorice*, una chica bastante torpe que quiere llevarse a *Orphen* para que sea nombrado hechicero real y decide acompañarlos hasta que lo consiga. Al principio tiene algunos roces con *Cleo* pero acabaran cogiéndose cariño.

Como tiene que haber algo de acción, son perseguidos por monstruos que parece que tienen algo que ver con *Flamesoul* y también son vigilados de cerca por una misteriosa mujer, *Esperanza*, que resulta ser la hermana de *Ricoris*. La historia viene a ser que *Marco Reika*, el padre de *Esperanza* y *Licorice*, empezó a investigar sobre magia prohibida para acabar con la muerte y la enfermedad cuando murió su esposa; lo apoyaba una de las ancianas, la madre de *Flamehear* y *Flamesoul*, una mujer un tanto malvada, pero le obligó a darse más prisa en sus investigaciones y experimentos, y eso provocó un accidente que provocó primero que ella le echara todas las culpas y segundo que fuera expulsado de la torre del colmillo, donde vivía con sus dos hijas. Una vez expulsado, estuvo viajando con sus hijas y encontró una piedra enorme con una cáscara y escrituras. Tras tocarlo oyeron unas risas, eran de *Erukalena*, una niña que estaba dentro, aparentemente muy mona. Pero las apariencias engañan, y en realidad era una Tenjin (raza de seres divinos muy poderosos que antiguamente habitaban la tierra, los magos son descendientes de estos), por lo que decidió estudiarla (pensó que quizás así le dejarían volver a la torre del colmillo). Resulta que había sido sellada por otras de su especie porque era mala y no tenía ningún control, sólo quería destruir. Poco después, su hija pequeña *Licorice* enfermó y murió, y *Erukalena* le dijo que reviviría a su hija si sacrificaba 6 magos, lo que rompería su sello dejándola libre. El padre no pudo negarse y *Licorice* fue resucitada, aunque no recordaba nada de su vida, había perdido la memoria..



NUEVOS PERSONAJES

Erukalena: De carácter y apariencia infantil y dulce, es una poderosa Tenjin. Es tan poderosa como *Orphen* o más, y le encanta jugar y destruir todo lo que encuentra a su paso.



Erys: Compañera y amiga de *Magic* en la torre del colmillo, se tienen un cariño un tanto especial (parece ser que ella es su novia). Siguiendo los pasos de su maestro, tiene también un disfraz, pero ella se hace llamar Club Blanco (White Club).

Licorice: Viene para llevarse a *Orphen* y no se irá hasta que lo consiga (está un poco obsesionada con su misión). Es una chica un tanto torpe, con un pasado misterioso y con una mascota muy cuca llamada *Pamu*, que le da todo lo que necesita. Está vigilada por *Esperanza*, que aunque ella no lo recuerde, es su hermana, y que la salva más de una vez.

Marco Reika: Importante investigador que vivía en la torre del colmillo con sus dos hijas y su mujer, hasta que la muerte de su mujer lo traumatiza un poco y se pone a investigar las artes prohibidas. Es el padre de *Esperanza* y *Licorice*.

Esperanza: Una chica un tanto misteriosa que anda siempre cerca de *Orphen* y los demás. Está trabajando con su padre (*Marco Reika*). Le encanta tocar el piano.

Flamesoul: El hermano gemelo de *Flamehear*. Estaba estudiando fuera cuando su hermano murió y al volver y descubrirlo se desata su ira. Está un poco obsesionado con la muerte de su hermano y con conseguir vengarse, odia con todas sus fuerzas a *Orphen*.

LO QUE NO ESTÁ EN EL PERGAMINO

Por supuesto, hay mucho más, pues no hemos dicho casi nada del merchandise de este título, pero es que el espacio manda y eso ya fue comentado en un pasado artículo de esta misma revista.

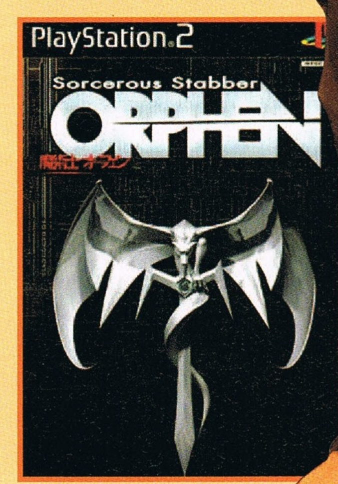
Toca por tanto despedirse, no sin antes recomendaros dar una oportunidad a este título, ya sea en versión manga o anime, pues aunque a algunos les parecerá algo absurdo o incluso malo, a muchos otros les resultará una historia de fantasía heroica bastante interesante e incluso original.

EvilShara

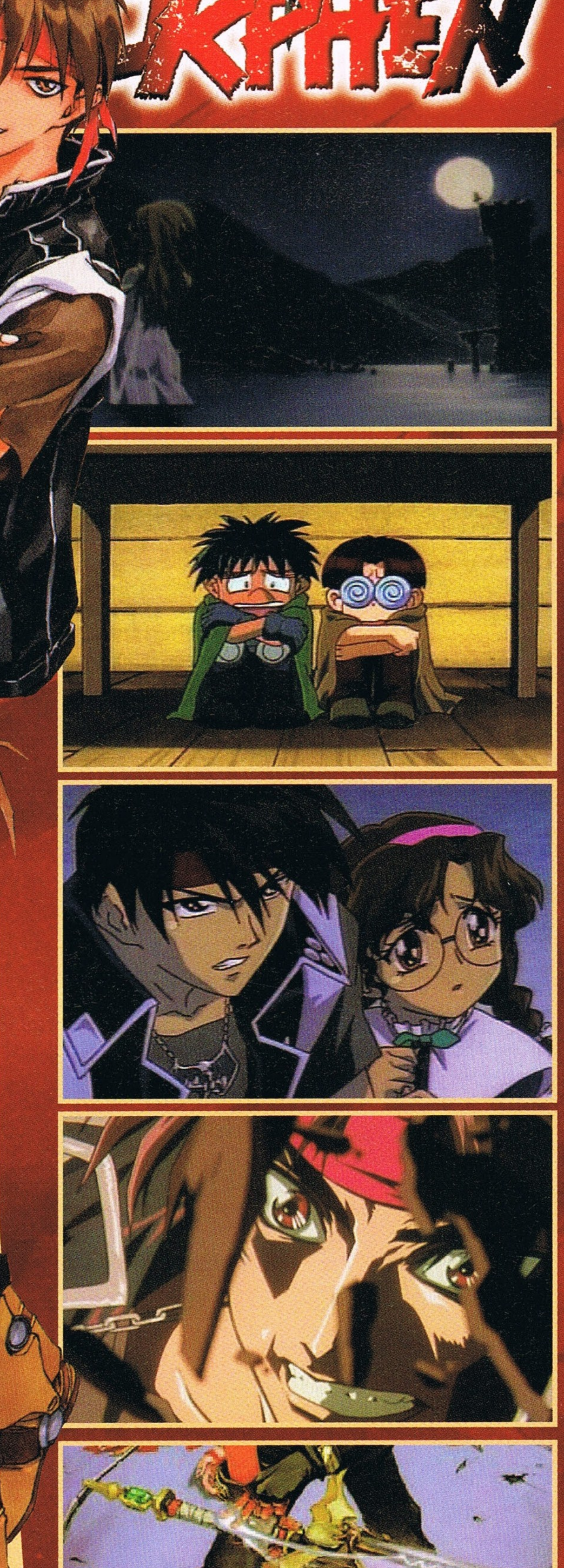
HECHIZOS DIGITALES

Para los que quieran algo más, que sepan que existe **Orphen, Scion of sorcery**, un juego de rol desarrollado por Kadokawa Shoten para Playstation 2 que empieza como un *action rpg*. Está basado en los diseños del anime pero incluyendo nuevos personajes, de manera que a los obvios *Orphen, Cleo, Magnus* (*Magic*) y por supuesto los hermanos *Volcan* y *Dortin* (tan desafortunados como siempre) se unen otros desconocidos como *Sephy* (una bailarina que va a rezar por el alma de su prometido), *Mar* (un joven músico que va en busca de su madre y que *Cleo* toma como su protegido) y *Zeus* (un mercenario que está buscando a su hija desaparecida), todos ellos rumbo a la isla del caos (chaos island). Este juego ha sido traído a España, aunque no traducido, una pena (ya que se ponen, que lo traduzcan a nuestro bonito español). Por tanto, está todo en inglés, cosa que a menos que seas una máquina dificulta el tema.

Tiene muchas escenas de animación centrándose bastante en la historia. Los gráficos no son tan buenos como podrían serlo, y a veces cuesta un poco mover a los personajes. En general para mí es un RPG como tantos, sólo que claro, es de **Orphen**, y por eso ya merecería, aunque sea, ser visto :P



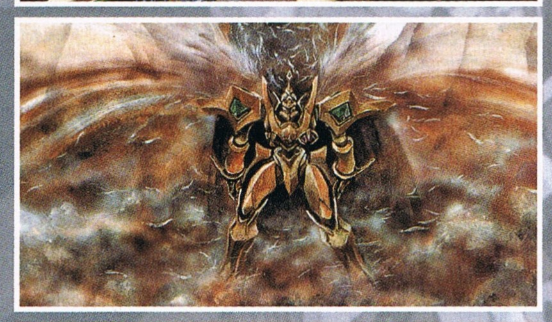
Sorcerous Stabber ORPHEN

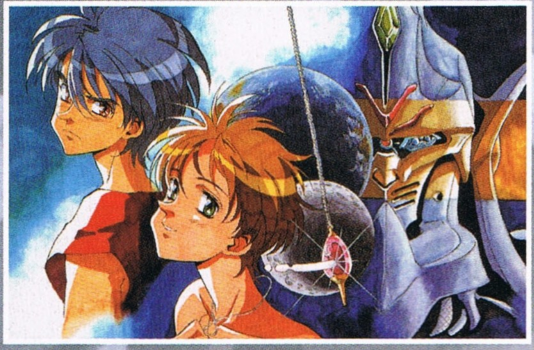




A VECES SE NECESITA MÁS VALOR PARA CREER EN ALGUIEN QUE PARA LUCHAR







No se puede hacer un dossier sobre fantasía heroica y anime sin hablar de una de las series que más ha calado entre los aficionados (quizá porque esas narices se clavaran en el corazón de los que la vieron (sí, esto es un chiste malo, pero no he podido evitarlo ^_^U))

Escaflowne es una historia de acción, mechas, magia y romance de la que hecho dos versiones: un anime llamado **La Visión de Escaflowne**, cuyo título original, **Tenku no Escaflowne**, viene a decir algo como "Escaflowne de los cielos"; y una película, **Escaflowne A Girl in Gaea**. En nuestro país hemos tenido la oportunidad de disfrutar del anime gracias a que ha sido emitido por varios canales autonómicos así como puesto a la venta en VHS y DVD por Selecta Visión. Esperemos que llegue pronto la película.

El anime, La Visión de Escaflowne

Hitomi Kanzaki es una joven de 15 años que acude a secundaria como una chica normal y corriente, pero en realidad es distinta, ya que tiene continuas visiones del futuro y hace acertadas lecturas del tarot (cada capítulo, una carta del tarot) ayudándose de un colgante que le regaló su abuela (el nombre *Hitomi* quiere decir iris, representando que puede ver cosas que los demás no). La chica se apuesta con su capitán de atletismo *Sumomo Amano* correr los 100 metros lisos en un tiempo determinado (a cambio de una buena recompensa), pero durante la carrera se choca con un apuesto joven de extravagante indumentaria. El chico se llama *Van Slanzar de Fanel*, y ha llegado por medio de una puerta dimensional que conecta La Tierra con Gaea. Su llegada trae más sobresaltos ya que junto a él ha llegado un temible dragón al que debe enfrentarse. En medio de la lucha, *Hitomi* tiene una oscura premonición por lo que avisa al chico antes de ser atacado por el dragón. Al vencerlo, el portal dimensional arrastra consigo a *Van Fanel* y a *Hitomi* de regreso a Gaea, donde los reciben con alegría ya que *Van Fanel* va a ascender al trono de Fanelia. Tras la muerte de su padre y la desaparición de su hermano *Folken* (perteneciente también al *Clan Dragón*), *Van Fanel* es el sucesor al trono.

Gaea es un planeta que se encuentra entre la Luna y la Tierra, habitado por distintos pueblos donde lo épico se fusiona con la tecnología más avanzada, magníficas naves y elaborados *Guymelef* (armaduras). Pero incluso estas armaduras requieren magia para funcionar, necesitan el corazón de un dragón que las dote de la energía *Energistz* para ser utilizadas. Es por esto que *Van Fanel* debía matar al dragón, para poder utilizar su *Escaflowne*, un *Guymelef* de ocho metros de altura fabricado por *Hispano* hace muchos años.

En el momento de la coronación, el ejército del Imperio Zaibach dominado por *Dornkik* ataca Fanelia por medio del general *Folken* (hermano de *Van Fanel* que no pudo matar al dragón y fue acogido por el reino de *Zaibach*) y *Dilandau* (guerrero esquizofrénica, y despiadada) con sus invencibles *Guymelefs* que pueden hacerse invisibles. *Van Fanel* utiliza a *Escaflowne*, pero está en desventaja, así que... así que mejor dejo de contar ya la historia. Sólo decir que pronto hace también su aparición el apuesto caballero *Allen Shezard*, que guarda un gran parecido con *Amano*, el capitán de atletismo de *Hitomi*. *Allen* es el líder de los caballeros Caeli y pilota el *Guymelef Sherazade*, pero que en su interior guarda una profunda tristeza al haber perdido a sus padres y llevar años sin ver a su hermana pequeña (*Celena*) *Serena*.

Los poderes de *Hitomi* irán aumentando con premoniciones y visiones que les ayudarán en más de una ocasión, deseando conocer las causas de su llegada a este fantástico mundo y su verdadero pasado mientras intenta que Gaea no sea destruido.

A Girl in Gaea, la película

La película nos trae mismos protagonistas y mismo equipo para contarnos la misma historia aunque con distinto desarrollo y un perfil más serio. *Hitomi* se encuentra en la Tierra y las cosas no le van muy bien. Deprimida, entristecida y apática, hace daño a todos los que le rodean. En Gaea, *Van Fanel*, perteneciente al *Clan Dragón*, debe buscar la armadura *Escaflowne* que ha sido descubierta en una excavación. Según una leyenda, la armadura podrá ser utilizada cuando la *"Diosa del Viento"* (de las alas) llegue y cambie el destino de Gaea (para la destrucción o para la salvación). Esta *Diosa del Viento es Hitomi,* que llega misteriosamente de la Tierra al interior de *Escaflowne* para terminar entre los brazos de *Van Fanel*. *Escaflowne* desaparece pero *Hitomi* obtiene una pequeña piedra con la que puede llamarlo. Junto a *Allen* y *Millerna*, deberán luchar contra el *Clan Dragón Negro*, que desean coger el *Escaflowne* bajo las órdenes de *Folken* que quie-

re conquistar Gaea (al ser del Clan Dragón tiene la capacidad de usar el *Escaflowne*).

Algunos personajes difieren en su diseño del anime (sobre todo en *Millerna*, que está mucho más guapa y muchísimo más atractiva). Así, las vestiduras y las armas son más llamativas y los diseños están mucho más elaborados. Además se les dota de una magnífica movilidad creada por ordenador, también en las batallas, con escenas realmente espectaculares de muchos efectos especiales, aunque escasas para los que les guste la acción.

Creación de la historia

Uno de los creadores de esta historia es *Shoji Kawamori* (además de ser coordinador y director de algunos capítulos), quien ha trabajado en otras series de gran importancia, a destacar su trabajo como diseñador en **Blue Submarine nº 6**, **Saber Marionnette J**, **Ghost in the Shell**, **Gundam**, las películas de **Patlabor** o la saga casi al completo de **Macross** (excepto **Macross II, Lovers Again**). Es el creador de **Macross**, **Arjuna** o **Cyber Formula** y realizó el *storyboard* de **Rahxephon**. También se le conoce por ser el productor ejecutivo de **Cowboy Bebop**, tanto el anime como la película. Nació en el año 1960 y su primer trabajo consistió en diseñar algunos mechas de **Capitán Harlock**. Tras formar el Studio NUE comenzó a trabajar en la obra que le dio la fama: **Macross**, teniendo tan sólo 22 años cuando el éxito le llegó.

Los otros creadores son el equipo de Sunrise, que firman bajo el pseudónimo colectivo *Hajime Yadate*, y cuyos trabajos más importantes son **Gundam**, **Gasaraki**, **Cowboy Bebop** el anime y la película, **Scryed**, **The Big-O**, **Witch Hunter Robin**, **Brain Powered** o **Argento Soma**, entre muchos otros.

El director es *Kazuki Akane* (**Heat Guy J**, **Gundam**, **Cyber Formula**), el diseñador de personajes *Nobuteru Yuuki* (**Record of Lodoss Wars**, **X-1999**, **Gunnm**)y el de mechas *Kimitoshi Yamane*.

En la música tenemos a la genial *Yoko Kanno* (junto a *Hajime Mizoguchi*, conocido por **Please save my Earth**), quien trabaja tanto en la banda sonora de la película como del anime. Para que fuese perfecta, se realizaron grabaciones en distintas catedrales europeas durante tres años, contando con la Orquesta de Varsovia para su realización. Además la compositora participó de forma directa en la serie, ajustando las características de los personajes. Como curiosidad decir que uno de los temas del anime se llama **Charm**, al igual que el nuevo grupo de música que preci-



Hitomi: Sakamoto Maaya
Van: Seki Tomokazu
Allen: Miki Shinichiro
Folken: Nakata Jouji
Dornkirk: Yamauchi Masato
Susumo Amano: Miki Shinichiro
Millerna: Izuo Mayumi
Yukari Uchida: Izuo Mayumi
Merle: Nakata Jouji
Dryden: Kasugi Juurouta
Cid: Takayami Minami
Serena Schezar: Takayami Minami
Dilandau: Takayami Minami

Escaflowne A Girl in Gaea

IMÁGENES

samente canta una de las canciones de esta serie en su nuevo disco. El opening se llama **Yakusoku wa Iranai**, interpretada por *Maaya Sakamoto*, quien dobla la voz de *Hitomi* y el ending **Mistic Eyes**.

Durante los cinco años previos de producción se estuvo dando vueltas a la historia para que fuese innovadora y sorprendente. Y así resultó, ya que el director *Shoji Kawamori* y *Sunrise* compilaron en esta serie varios géneros a la vez para sorprender al público. Al principio el protagonista era un chico llamado *Dai Ginga* (transformado a *Van Slanzar de Fanel* por el diseñador) con el que se deseaba sobre todo gustar al público femenino. Pero posteriormente se quiso abarcar al masculino también pensando en *Hitomi* como protagonista y fue precisamente el director quien insistió en cortarle el pelo a la chica de los diseños iniciales de *Yuuki*. Se cambió el nombre de *Allen Baado* al de *Allen Schezard* y se obtuvo esta historia donde se mezcla el romance y la magia con la acción y los mechas.

El anime **La Visión de Escaflowne** fue emitido por primera vez en Japón en Abril del año 1996, con un total de 26 episodios que lograron un impresionante éxito en el país nipón. La calidad del anime es excelente ya que se utilizan técnicas tradicionales junto a animación por ordenador, en un conjunto que le dota a la serie de una gran calidad de imagen, como si de una película o un OVA estuviésemos hablando. Y el argumento resulta muy interesante, llegando a crearse numerosos seguidores de esta serie. La película **A girl in Gaea** se estrenó en Japón en el año 2000, queriendo resumir los 26 episodios en una película de tan sólo 90 minutos. Aunque faltan datos de los personajes y la historia va un poco rápida, es un buen producto que no decepcionó en absoluto al público nipón.

Se ha publicado el manga inspirado en el anime. Pero no sólo un manga, sino que Kadokawa Shoten publicó dos versiones de esta historia: Una shojo de *Yuzuru Yashiro* publicada en Asuka Fantasy DX en el año 1996, y otra shonen de *Katsu Aki* publicada en la Shounen Ace en 1994 llegando a un total de 8 tomos recopilatorios. En este último *Hitomi* aparece con el pelo largo (que por cierto le favorece) y se pone el número *VIII* en el nombre *Allen* (además de nombrarlo comandante de los Caeli), pero en ambos la protagonista se llama *Hitomi Hoshino*. Además es donde se llama al protagonista *Van Slanzar de Fanel*[RTF annotation:]Creo que aquí no queda claro DONDE se le llama Van Slanzar Fanel, nombre que tomaría en el anime. El que la versión shonen saliese publicada un año antes del anime hizo pensar a los aficionados que el anime se trataba de una adaptación del manga, pero esto no es así ya que el anime se estuvo fraguando durante cinco años, y los mangas se realizaron bajo la supervisión directa de los creadores.

Además existe **The Vision of Escaflowne Comic Anthology Energist´s Memories**, editado por el departamento Fantasy DX en la Asuka Cómics DX con numerosos autores.

Merchandising

El merchandise de esta serie es de los más variados, sobre todo si tenemos en cuenta la posibilidad de hacer las maquetas de los *Guymelef*. Podemos encontrar de todo, material de escritorio, figuras, llaveros, peluches... Pero centrémonos en lo más importante.

Se han lanzado al mercado varios artbooks, entre los que destacamos **The Vision of Escaflowne. Film book** (con guía de episodios, diseños y staff comprendiendo cuatro episodios cada uno); **The Vision of Escaflowne. Complete. Memory of Gaea**, con portada de *Hiroshi Osaka*; el **Escaflowne Fanbook**, un doujinshi de *Masahi Hazama* con ayuda de *Nobuteru Yuuki* de edición limitada con una entrevista al director *Kazuki Akane* por el mismo *Yuuki*, bocetos, diseños del opening y el ending y demás curiosidades; **Escaflowne Fanbook 2**, este centrado sólo en la película y exclusivo de *Nobuteru Yuuki*; **The Vision of Escaflowne TV Series Designs Collection** y el **TV & Movie**, ambos con una colección completa de los diseños de personajes y mechas.

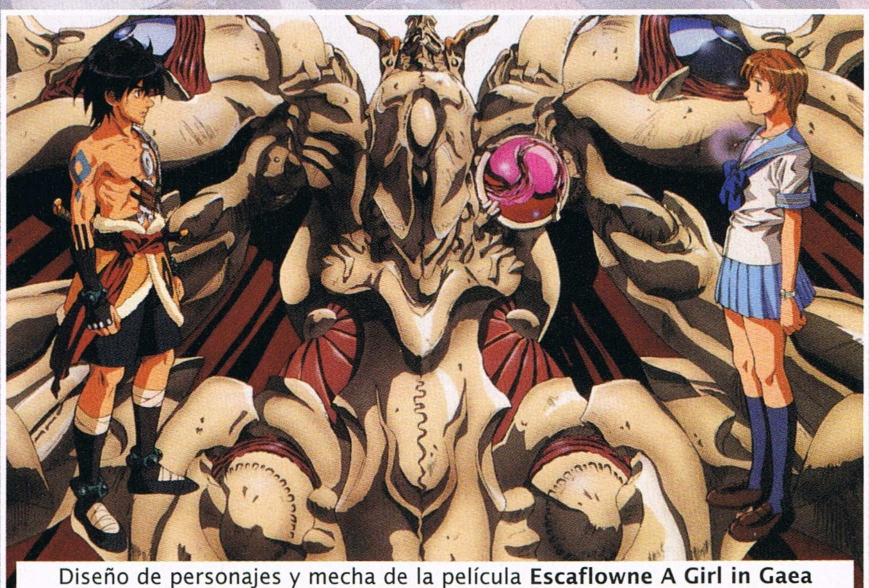


También se publicaron varias novelas como son las de *Yumiko Tsukumoto* (seis volúmenes centrados en el anime) editadas por Newtype Novels o la de *Ryota Yamaguchi* editada por Kadowawa en edición de bolsillo.

La banda sonora se ha recopilado en numerosos CDs, de los cuales los mejores sin duda son los **Over the Sky** (son tres), con los temas vocales del anime y los coros; el **Lovers only**, con veinte temas recogiendo los más interesantes; y el **A Girl in Gaea**, la BSO de la película. Y como no podía faltar, Bandai ha realizado un videojuego para la consola Playstation donde podemos seguir el argumento de la película.

Un planeta desconocido que necesita la ayuda de una adolescente para no ser destruido. Una adolescente que necesita ayuda para conocer su pasado. Una historia emocionante donde la fantasía épica se combina con los mechas más modernos.

Eva Evrard



Diseño de personajes y mecha de la película **Escaflowne A Girl in Gaea**

MONSTER COLLECTION

Luego dicen que esto no es un juego

Le toca el turno a una de las series que mejor encaja con la definición general de "manga de fantasía heroica": Guerreros, magos, chicas guapas, chicos guapos, demonios y seres alucinantes todo ello con un dibujo exquisito. Y si encima tiene una importante dosis de erotismo y chicha, tanto mejor, ¿verdad?

Norma es la encargada de traernos este manga de *Sei Itoh* que, además de contener todo lo que uno habitualmente busca en algún libro o cómic de fantasía heroica (no en vano está basado en un juego de cartas), cuenta con un dibujo muy atractivo. Una edición a la que sin duda hay que darle una oportunidad pese a su elevado precio.

El mismo rollo de siempre... ¿ o no?

Nos encontramos con *Kasche*, una joven hechicera con cantidad de potencial mágico y no menos buena voluntad que, oh sorpresa, es bastante patosa en esto de las artes arcanas. El caso es que la joven alumna del famoso hechicero *Robin Profechy* (sí, aún es una novata en el misterioso arte de la magia) acaba metida en un viaje para desentrañar un complot para hacerse con un libro llamado La Enciclopedia Velm que, en malas manos, podría desatar tremendas calamidades en el mundo. Obviamente, no estará sola, y así comparte camino con *Natacha*, una lamia, y *Corvo*, un guerrero de las sombras metido a mercenario. Sin olvidarnos de *Shin Mehn*, un extraño y misterioso hombre-dragón que dará mucho juego en la historia.

Obviamente, les tocará pasar por unos cuantos apuros en su camino, pues como ya hemos dicho este manga es exactamente lo que alguien que busca una típica historia de espada y brujería espera encontrar. Eso sí, con un dibujo que hará las delicias de todos, grandes dosis de humor, y una buena ración de erotismo. Es decir, todos los ingredientes para que el manga sea un éxito.

Paseando por la tienda

De paseo por nuestra tienda de manga, ¿no? Bueno, pues entonces no perdáis la oportunidad de echar un ojo al título que tratamos. Lo que encontraréis casi con toda seguridad os dejará satisfechos: Un tomo de gran tamaño (y precio acorde), impreso en formato A5 (para los poco doctos, de 148x210) y editado, como ya se ha dicho, por Norma editorial, con sobrecubiertas a color.

La serie está abierta (que viene a ser que no se sabe cuántos tomos van a llegar a editarse), y cada uno de los tomos consta (de momento) de unas 168 páginas. Y bueno, ahora viene el dato curioso... un dato llamado "precio". No os asustéis cuando en la portada del tomito apreciéis un bonito once, no es ni el número de tomo, ni el número de referencia, ni nada parecido, si veis un once, será acompañado del símbolo €, y querrá decir que el precio de esta "joya" son once euros. ¿Vale la pena? Puf, depende. El manga es caro, con todas las letras. El estilo de dibujo es muy agradable y en ocasiones hasta espectacular (fijo que ese *Ángelus* enamora a más de una otaku), pero la historia es bastante típica y facilona (aunque va ganando), así que lo mejor es que consigáis como sea el primer tomo para haceros una idea, pues ya con él podréis ver si os va a encantar o por el contrario vais a pensar que ya habéis leído mil como ese antes.

Juguemos

Lo más destacable de este título es que está basado en un juego de cartas de esos tan de moda de un tiempo a esta parte, pero como ni la revista va de eso ni el espacio sobra, lo dejamos ahí. Los interesados o fanáticos de este tipo de juegos, ya lo saben para investigar un poco.

Abajo el telón

Pues aquí está, **Monster Collection**. Una obra que, sin duda, ocupará las estanterías de varios otakus españoles aficionados al cada vez más extendido género de la fantasía heroica. No olvidéis que ya van por el tercer tomo, y que se puede encontrar sin ningún tipo de problema (salvo el del precio... pero eso ya lo valoraréis vosotros).

En resumen, una historia sencilla y bien dibujada con retazos de lo que salvo que seáis muy jóvenes todos conocemos o, por lo menos, todos hemos visto alguna vez que sin embargo resulta simpática y agradable de leer. Es tu turno.

NeoRub

SCRAPPED PRINCESS

La princesa abandonada


El bueno de Leo siempre dispuesto a ayudar


Leopold Scorpos


Uinia Chester

Un argumento basado en la serie de novelas de Sakaki Ichirou puede que sea el punto más fuerte de esta serie, que seguro que no dejará a nadie indiferente.

Sin duda se trata de una gran aportación al género de la aventura épica, proporcionando esa originalidad que a veces tanto se echa en falta.

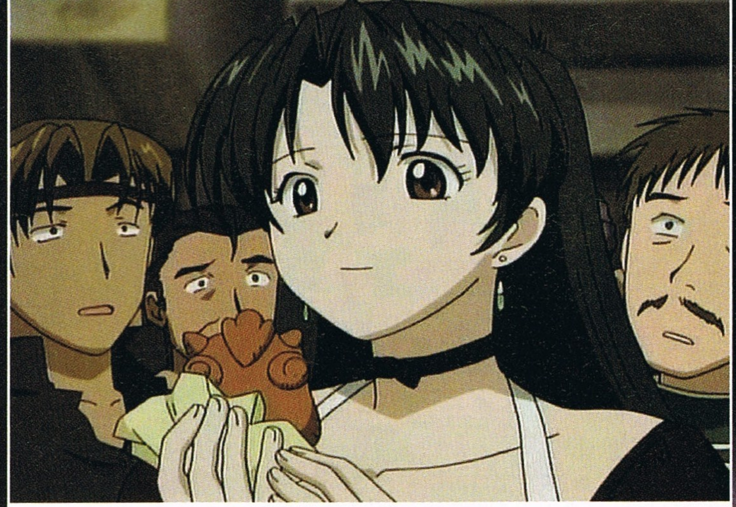
De la mano de Studio Bones (conocidos por muchos de sus trabajos, todos ellos de calidad, como **Angelic Layer**, **Rahxephon** o **Wolf's Rain**), llega ahora **Scrapped Princess**, una serie q bajo la dirección de *Souichi Masui* nos ofrece una apasionante historia de drama y fantasía que seguro os mantendrá enganchados hasta el final. Su estreno se produjo el día 8 de abril de 2003 en Japón, y su emisión concluyó en fechas recientes. La duración exacta de la serie es de 24 capítulos de 22 minutos cada uno aproximadamente.

La verdad es que de tener que decir algo malo de la serie tan sólo se le puede achacar que poca cosa de Bones se suele ver por España, y es una verdadera lástima teniendo en cuenta que son series que merecen mucho la pena (y os lo digo yo que las he visto enteritas y hay algunas como **Rahxephon** (y otras) que todavía veo una y otra vez sin cansarme ^_^). Así que muy probablemente haya que recurrir a métodos como los DVDs de importación para poder verla o esperar a que algún alma caritativa la licencie en España (porque recordamos que los fansubs son ilegales).

Un argumento original

Hubo un tiempo en el que existía una profecía, la profecía de que cuando la reina tuviera dos hijos, y uno de ellos fuera niña, esta sería un "veneno mortal" que destruiría el planeta cuando cumpliese los 16 años. Ese día terminó llegando, y la familia real tuvo que recibir al nuevo miembro, el segundo descendiente: una niña. Por este motivo, los reyes trataron de acabar con su vida, aunque no lo consiguieron. Ahora, esta niña, *Pacifica Kasull*, ya tiene 15 años y el momento de su decimosexto cumpleaños se aproxima. Un hombre la encontró y la cuidó como si fuera un miembro más de su familia y, cuando este murió, sus hijos, *Shannon* y *Raquel*, se hicieron cargo de ella.

Pero aquí no termina la trama del asunto, ya que hay personas que saben que la niña ha sobrevivido, gente que cree en la profecía y que tratará de asesinarla cueste lo que cueste. *Pacifica* crece como una niña normal y corriente hasta que conoce su suerte y decide huir para salvar la vida. Sin embar-


Raquel poniendo en funcionamiento sus herramientas de seducción

go no está sola, sus hermanastros Shannon y Raquel la protegerán en su viaje, y juntos parten con el objetivo de conseguir librar a su hermana del tan horrible destino que les depara su existencia.

Desde ese momento les esperan numerosas aventuras y situaciones por vivir, peligros a los que enfrentarse y nuevos personajes en una verdadera lección de por qué no debes fiarte de nadie y que las apariencias engañan en la mayoría de las ocasiones.

Por el camino se encontrarán con todo tipo de personajes, desde un chico que aspira a convertirse algún día en un caballero de élite hasta los más despiadados y sanguinarios asesinos, extrañas apariciones o una simple banda de matones. La mayoría con el mismo objetivo, acabar con la vida de "la princesa abandonada" y librar al mundo de la perdición.

Variedad de personajes

Pese a que podemos destacar 7 personajes principales o importantes en el transcurso de la aventura, todos ellos son completamente diferentes en todos los aspectos, algo que es de agradecer ya que por mucho que se empeñen algunos autores, a veces la variedad de personalidades de los diferentes personajes hacen que la serie no se convierta en un "ladrillo" intragable por nadie y la dota de un cierto punto de carisma e incluso de humor. Vamos a hablar un poco de cada uno de ellos:

Pacifica Kasull: Es la protagonista de la serie, la misma princesa abandonada. Se dice que en una extraña profecía se predijo que cuando cumpliera los 16 años de edad destruiría el mundo y desde ese momento intentan matarla cueste lo que cueste para evitar lo que, por otra parte, parece inevitable. Por dentro es una chica normal y, en parte, tiene envidia de las otras chicas al no poder llevar una vida normal y tener que dedicarse a viajar con sus hermanastros de un lugar a otro para intentar salvar su vida.
Shannon Kasull: El hermanastro de *Pacifica* es un verdadero maestro de la espada. Es un diestro guerrero que lucharía hasta la misma muerte por defenderla y, aunque en apariencia se hace el duro con ella, en realidad la quiere (se entiende que como a una hermana :P).
Raquel Kasull: Hermana de *Shannon* y hermanastra de *Pacifica*, *Raquel* es una maestra en las artes de la magia. Consigue sacar el máximo partido del conjuro más simple transformándolo en una ayuda muy a tener en cuenta para el grupo. Al igual que su hermano, ayuda a *Pacifica* a resistir mientras buscan una solución al posible problema que se les plantea, pese a que no creen mucho en la profecía.
Uinia Chester: Trabaja en una posada en la ciudad de Tauros, y es allí donde conoce a la protagonista, en una de las paradas de su continuo viaje. Pronto nace una gran amistad, pero *Uinia* no tarda en enterarse por otra persona de que su nueva amiga es en realidad la famosa princesa abandonada que todo el mundo busca para darle caza (literalmente ^ ^U).
Christopher Armalite: Un enemigo muy a tener en cuenta. Se trata de un experto asesino (aunque no lo aparente, la verdad) que hará pasar al grupo más de un apuro. Es el que informa a *Uinia* de la verdadera identidad de *Pacifica* y mantiene una gran rivalidad con *Shannon* (sus combates con armas cuerpo a cuerpo abundarán a lo largo de la trama). Fruto de esto termina secuestrando a *Uinia* para que el mismo *Shannon* vaya a rescatarla y así poder enfrentarse a él en un uno contra uno en el que intentará acabar con su vida.
Leopold Scorpos: Más conocido por *Leo*, es un chico, hijo de un importante señor feudal, el *Barón Scorpos*. Su sueño es llegar a convertirse en un caballero de élite. La casualidad hace que se encuentre con *Pacifica* y sus guardianes (los hermanastros), terminan entablando amistad y viajan juntos. Cabe destacar que lo primero que hizo al encontrarse con el grupo fue pedirle a *Pacifica* que se casara con él (hay gente para todo…). **Zephiris:** La verdadera identidad de este personaje no se desvela hasta bien avanzada la serie. Hasta ese momento intenta ayudar a *Pacifica* advirtiéndole de los peligros que pueda correr y se presenta como una imagen controlada a distancia por la persona que la crea.


Pacifica y Leo


Uinia es una prisionera


El grupo se va de viaje

Se acerca el final

He tratado de explicaros por qué esta serie es algo no imprescindible, pero sí altamente recomendable lo mejor que me ha sido posible. De verdad que merece la pena, un argumento que aunque en un principio pueda parecer simple se va complicando poco a poco proporcionando esa dosis justa de intriga que te haga querer ver más y más hasta el final, una buena animación tal y como suele asegurar el Studio Bones, una banda sonora a la altura muy acorde con el género y, en definitiva, 24 episodios con los que disfrutar de principio a fin.

También quisiera aprovechar que es mi primer artículo para dedicárselo a todo el equipo de Minami, sobre todo a los redactores, que son muy buena gente (al menos los que conozco :P), al que hace los CDs de la revista y en especial a una chiquilla (ella ya sabe quién es). Hasta que volvamos a encontrarnos.

Ixyon

SEIYUUS

Pacifica Kasull: *Orikasa Fumiko* (*Chise* en **Saikano**, *Kim Hotaru* en **Rahxephon**, *Meia Gisborn* en **Vandread**…).

Shannon Kasull: *Miki Shinichirou* (*Allen Schezar* en **Escaflowne**, *Kouji* en **Generator Gawl**, *Katan* en **Angel Sanctuary**…).

Raquel Kasull: *Ohara Sayaza* (*Ezra Vieil* en **Vandread**, *Kaede Misumi* en **Onegai Teacher**…).
Christopher Armalite: *Mizushima Takahiro* (*Otoyama Kouta* en **Uchuu no Stellvia** y *Amatsu Tadahiro* en **Asagiri no Miko**).

Uinia Chester: *Kawasumi Ayazo* (*Satou Kaede* en **Angelic Layer**, *Shitou Megumi* en **Rahxephon**, *Kamihishi Akari* en **To Heart**…).

Saiyûki

Memorias de Un Viaje Hacia el Oeste (y 2)

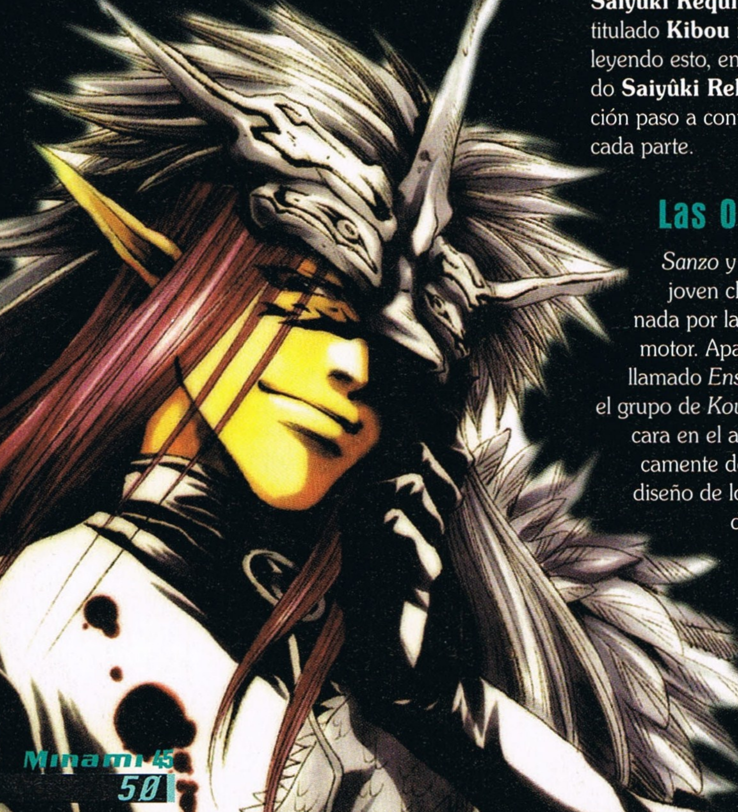
En el anterior número de Minami ya echamos un concienzudo primer vistazo a esta prometedora serie, hablando del origen de la leyenda, el manga, la autora, los personajes... Pero, tal y como se dijo, por problemas de espacio no pudo entrar todo. Así pues, toca ahora terminar este completo dossier. No perdamos tiempo y vamos allá (eso sí, tal y como en el anterior, no se destripa nada, así que tranquilo todo el mundo).

El Anime

Saiyûki era bastante aclamada en Japón, y esto por supuesto tuvo su fruto: la aparición en pantalla. El encargado de todo esto fue el prestigioso Studio Pierrot, productor de otras obras como **Rurouni Kenshin**, **Fancy La La**, **Fushigi Yuugi**, **Ayashi no Ceres**, etc.

El presupuesto fue bastante bajo, y eso se nota muchísimo. En algunos capítulos no se llega a la calidad deseada, pero el estudio de animación supo salir bien del apuro utilizando cosas como planos fijos y superposiciones de escenas, cortinillas, etc. Así de palabra puede sonar un tanto extraño, pero precisamente por esta rareza es toda una exquisitez de anime que en el año 2001 fue premiado junto al anime de **X** en el apartado de diseño, y es que estos apenas cambian respecto a los del manga, cosa muy de agradecer.

Este anime está compuesto de dos OVAs de presentación, la serie de TV **Gensômaden Saiyûki**, la película **Saiyûki Réquiem**, un DVD interactivo titulado **Kibou no Zaika**, y mientras estáis leyendo esto, en Japón ya se habrá estrenado **Saiyûki Reload**. Así que a continuación paso a contaros un poco de qué va cada parte.



Las Ovas

Sanzo y compañía conocen a una joven chica llamada *Meifa* apasionada por la mecánica y el mundo del motor. Aparece en escena un youkai llamado *Ensui*, como también aparece el grupo de *Kougaiji*, dispuestos a plantar cara en el asunto. Estas OVAs son únicamente dos capítulos en los que el diseño de los personajes dista un rato del original y el resultado quedó un tanto "tosco". Además, las voces no son las mismas que más tarde, en la serie de TV, se les dio a los protagonistas. El único personaje que se quedó con la misma voz fue *Hakkai*.

La serie de televisión

Comenzó a emitirse en el famoso canal TV Tokyo en el año 2000. Consta de 50 capítulos, 26 para la primera parte y 24 para la segunda. Esta segunda parte es totalmente diferente a la del manga como ya habéis podido leer anteriormente y es donde se nos narra la historia de *Homura*.

La primera parte del anime contiene la misma trama del manga hasta el tomo 6, pero entre los capítulos dedicados a dicha trama se entremezclan los que se dedican a cada uno de los personajes (cosa que sucede en casi todos los animes, por no decir que en todos) en los que descubres su verdadera forma de ser, de pensar, y donde encontrarán alguna que otra pieza que encaje con su pasado. Puede que alguno de ellos no sean más que de relleno, pero lo que no se puede negar es que gracias a ellos acabas encariñándote con dichos personajes.

En la segunda parte aparecen *Homura* y sus dos colegas *Zenon* y *Shien*, con unos planes un tanto atípicos: renovar el mundo tras su previa destrucción. Si en la primera parte ya teníamos de antagonistas al grupo liderado por *Kougaiji*, ahora se suma ese nuevo grupo que casualmente son Dioses algo rebeldes y que actúan por libre. En esta parte siguen apareciendo capítulos sobre los personajes, pero si antes tocaban más el lado humorístico esta vez llegan al dramatismo, descubriendo que el propio






Homura también es poseedor de un pasado no muy alegre.

Desde la aparición de la serie de TV, algunos de los seiyuus más reconocidos que han pasado por **Saiyûki** son: *Seki Toshihiko* como *Genjo Sanzo*, *Soichirou Hoshi* como *Son Goku*, *Hirata Hiroaki* como *Sha Gojyo*, *Akira Ishida* como *Cho Hakkai*, *Takeshi Kusao* como *Kougaiji*, *Toshiyuki Morikawa* como *Homura*...

La película: Saiyûki Réquiem

Al comenzar el film, nos encontramos con una batalla entre un enorme ejército de youkais y, por supuesto, *Sanzo* y su grupo. Como es de esperar, los protas ganan y tras ello continúan con su viaje en jeep (el dragoncito *Hakkuryu* en su forma original, un dragón muy práctico XD). En el transcurso rescatan a una joven del ataque de un enorme pájaro de apariencia demoníaca y esta, en agradecimiento, los invita a pasar la noche en la mansión donde vive. Ya desde el principio todo resulta muy extraño: la chica dice vivir sola en la casa junto a su supuesto maestro, la luna misteriosamente no se refleja en el lago que se ve desde las ventanas, y cosas así. Como ya se olían, todo esto no es más que una trampa que *Dougan*, por medio de su sirvienta *Houran* (la chica rescatada), ha tendido al grupo para deshacerse de *Goku*, *Gojyo* y *Hakkai*. ¿Acaso no quiere dañar al propio *Sanzo*? Sigue siendo extraño... Pues resulta que *Dougan*, años atrás, era un chiquillo que admiraba sobremanera a *Sanzo* y deseaba estar junto a él para siempre como su aprendiz, pero *Sanzo* encontró a otras personas y juntos se pusieron rumbo a una peligrosa misión dejando atrás a un desolado *Dougan*.

Esta película obviamente se realizó con unos presupuestos mucho más altos que los de la serie de TV y la animación es muy buena; eso sí, no se olvidaron de los fans y continuaron utilizando alguna que otra cortinilla de esas que tan buen resultado habían dado inesperadamente. Como curiosidad, citar que la propia *Minekura* ha dibujado ella misma un par de escenas de la película y se encargó por completo del storyboard.

En cuanto a la versión española, recién aparecida en España de mano de Jonu Media, hay que decir que no está nada mal, ha respetado bastante la versión original japonesa, incluyendo el DVD extra con el *Making Of* de la película y reportajes del día del estreno y preestreno en Japón. Los menús de los DVDs están bien, incluso son animados. Pero no todo podía ser bueno, no... Llega la hora de tocar el tema del doblaje. Pues sí, es uno de los doblajes peor escogidos que se han oído últimamente. Las voces no es que estén muy bien elegidas y además no se nota excesivo empeño a la hora de doblar a los personajes. Los elegidos para tal labor han sido:

Tasio Alonso en el papel de *Sanzo* (*Sakuya Kira* en **Angel Sanctuary** o *Kagami* de **Ayashi no Ceres**): No llega a alcanzar el realismo en su interpretación.

Francesc Rocamora en el papel de *Goku* (*Tamahome* **Fushigi Yuugi**): ¿Cómo va a



doblar un hombre de unos 50 años a un personaje de 18, y con mentalidad de 10? La diferencia de tono con la versión original es inmensa.

Eduardo Díez en el papel de *Gojyo* (normalmente ha hecho de personajes secundarios en varias series, así que creo que no hace falta decir más... -_-): Sencillamente, no le pega en absoluto al personaje, la diferencia que hay con la voz original es brutal... *Kike Caraballo* en el papel de *Hakkai* (*Asaba* en **Karekano**, *Nakago* en **Fushigi Yuugi**): La voz es buena, pero mal elegida, demasiado "borde" para alguien tan amable y buenazo como es este personaje.

Ramón Rocabayera en el papel de *Kougaiji* (*Gene Starwind* en **Outlaw Star**, y personajes secundarios en diversas series): Esta es la voz que mejor sabor de boca deja.

Carmen Calvell en el papel de *Lirin* y *Houran* (*Miaka* en **Fushigi Yuugi**, *Shinobu* en **Love Hina**): Le va bien a la graciosilla de *Lirin*, pero me parece muy cutre que en una película con tan pocos personajes, repitan la voz...

Tocando la traducción, está demasiado forzada, aunque es fácil haber tenido algún fallo en un anime como es **Saiyûki**, en el que se dicen muchas "frases hechas" (seguramente típicas japonesas). Aun así, se podría mejorar claramente, aunque nos deberíamos dar con un canto en los dientes sólo con el hecho de saber que al menos los nombres de los personajes están bien pronunciados. Otro tema es ya el de los conjuros que aparecen en este anime, ya que en la versión original las palabras formuladas en dichos conjuros son viejas conjeturas chinas que se hallaban en los escritos, así que en España han optado por la versión más viable: inventárselos XD.

Kibou no Zaika

Esta vez se trata de un DVD interactivo, es decir, tú mismo eliges entre las diferentes posibilidades y la ruta que quieres que los protagonistas tomen, incluso podrás actuar en las peleas obteniendo así diferentes resultados dependiendo de la combinación que tú mismo hagas. Así que la historia base de esta película comienza cuando la Bola Bermellón cae a la Tierra. Hasta aquí todo normal, si no fuese porque esta bola concede cualquier deseo, sea lo que sea. *Kanzeon Bosatsu* se ha puesto en contacto con el grupo protagonista para que recuperen dicha bola, y tras ponerse en camino, la encuentran en posesión de una niña con extraños poderes curativos.

Una historia entretenida pero algo "forzada", aunque claro está, el aliciente de que haya muchos y diferentes finales dependiendo de lo que escojas anteriormente es muy grande.

Saiyûki Reload

Cuando estéis leyendo estas líneas, en Japón ya habrán emitido unos cuantos capítulos de la nueva saga de **Saiyûki** en pantalla: la tan ansiada continuación del manga.

Un año hemos tenido que esperar los fans para poder reencontrarnos de nuevo con esta serie, y como suele pasar, con tanto intervalo de tiempo se ha cambiado alguno de los aspectos. El más significativo: el diseño, esta vez a cargo de una jovencita que ya trabajó en el anime de **Hikaru no Go**. Los atuendos para estas ocasión han sido remodelados al igual que en su parte homónima del manga, a *Gojyo* le han vuelto a cambiar la tonalidad del cabello, a *Goku* le han dado un rostro algo más maduro...

Tras haber visto el primer capítulo (dadas las fechas en las que estoy escribiendo esto, sólo me ha dado tiempo a ver uno), me he quedado con muy buen sabor de boca: unos diseños exactos a los del manga, animación muy buena acorde con los tiempos que corren (y el ordenador ni se nota, no como pasaba en **Gensômaden**), música jazz para las BGMs...

Tocando el tema argumental, decir que a su favor está el que hayan animado con exactitud el capítulo que le corresponde en el manga, sin haber modificado nada, pero parece ser que a partir del segundo capítulo cambiará la cosa porque una vez más, se desviarán del argumento del manga y optarán por labrar otra historia... Aunque de momento siguen sin tocar aspectos del manga tales como que tanto *Gojyo* como *Goku* hacen aparecer "de la nada" sus armas, cosa que no se respetó en la primera temporada con *Gojyo*, que siempre sacaba su "shakujou" de la espalda así como si tal cosa. También han respetado la forma de destruir a los youkais, a los que en **Gensômaden**, cada vez que se los derrotaba, se desvanecían al más puro estilo **Digimon** (todo hay que decirlo). Así que esta vez podremos ver cómo los matan de forma más natural... Qué dato más macabro, lo sé, pero era una curiosidad XD

Para acabar con esta nueva saga, decir que al final de cada capítulo han incluido cortas animaciones en las que *Sanzo* y compañía son personas de lo más normales en nuestro mundo, tanto que al pobre *Sanzo* le recuerda una azafata que en avión no se puede fumar XD.

Toda historia épica tiene su banda sonora

Uno de los apartados más amplios en esta serie es precisamente este, el de la música, y es que a la venta hay una colección de más de 30 CDs con la más alta variedad de canciones, desde los openings y endings hasta las típicas canciones llamadas "Image Song".

Los dos openings de la serie de TV han sido interpretados por el cantante *Hidenori Tokuyama* titulados For Real el primero y Still Time el segundo. Temas muy pegadizos, y por qué no decirlo, con una letra bastante buena. El primer ending, Tightrope, pertenece al grupo *Charcoal Filter*, mientras que el segundo ending, titulado Alone, es

interpretado por la cantante *Mikuni Shimokawa*, que desde su colaboración en **Saiyûki** ha visto cómo sus canciones han sido utilizadas para otros animes. Esas son las canciones más populares de este anime, aunque no debemos olvidarnos de títulos como Open Up Your Mind, canción que aparece en bastantes escenas (sobre todo emotivas) dentro de la propia serie, o el ending de la película también titulado Tightrope, pero esta vez interpretado por *Tetsu 69* (del grupo *L~Arc~en~Ciel*) y que no tiene nada que ver con la canción antes mencionada con el mismo título (para mi gusto, la canción de *Tetsu69* es infinitamente mejor).

Por supuesto, en una serie tan popular como esta, no falta algo que tanto gusta a los fans: los singles interpretados por los seiyuus de la misma como si los propios personajes fuesen quien cantasen dicha canción.

Hasta ahora he hablado de los temas vocales, ¿pero qué pasa con las BGMs (background music, por si hay algún despistadillo)? Con una sola palabra me basta para describíroslas: excelentes. Melodías muy acordes con el tono épico de la serie e incluso con los toques orientales que en toda historia china deben aparecer.

En **Saiyûki Reload**, han cambiado las melodías épicas por música jazz excepto en las escenas de batalla, en las que se escucha música movida con mucho ritmo. Los openings y los endings han variado también muchísimo de estilo, esta vez el opening, llamado Wild Rock e interpretado por el grupo *Buzzlip*, es un tema rock-hiphop muy conjuntado con el nuevo estilo de "tipos duros" que se ha dado a los personajes (y muy típico de los anime shonen de hoy en día), y el ending es un tema algo más suave llamado ID e interpretado por *Flow War*.

Personalmente, me quedo con la banda sonora de **Gensômaden**, que está más conjuntada con el ambiente emotivo y dramático de la serie... Veremos cómo avanza la cosa.

Merchandising por aquí, merchandising por allá

Con una serie de tal calibre, es normal que apareciesen artículos para hacer más y más dinero. Primero hablaremos de los art-books o libros de ilustraciones, algo que no le puede faltar a ningún fan de cualquier serie. La excelente *Kazuya Minekura* nos ha obsequiado con varios de ellos: Los tres primeros, titulados **Backgammon I, II,** y **III** respectivamente, recogen ilustraciones enfocadas a los 9 primeros tomos del manga, es decir, hasta la lucha contra *Kami-sama*.

Los libros más nuevos son dos, **Salty Dog I** y **II**. Aquí, aparte de recoger nuevas ilustraciones pertenecientes también a la primera parte del manga, nos regala impresionantes dibujos y bocetos no sólo dedicados a la parte más nueva de **Saiyûki**, sino de alguna de sus otras obras (sobre todo **Bus Gamer**) e incluso de personajes nuevos e inéditos.

Entre el resto de pijadillas varias de esta serie se encuentran desde las típicas shitajikis, llaveros y pósters a todo un sinfín de material, entre lo que destacaría las UFO Dolls (peluches) de los cuatro protagonistas y *Kougaiji* (que son de lo más mono), otros cinco pequeños *gashapons* (pequeñas figuras) con el busto de los mismos cinco personajes retratados en los peluches, incluso toallas, kits de aseo, juegos de té, y muchísimas cosas más con los cuatro viajeros como protagonistas.

No podemos olvidarnos por supuesto de algo tan codiciado por los fans como son las cartas, existiendo de esta serie colecciones de todos los tipos: Trading Cards, PP Cards, Laminated Cards... Señalar que en todas las colecciones, las cartas especiales que nos pueden tocar (si tenemos suerte) en alguno de los sobres son preciosas, ilustradas en su mayoría por la propia *Kazuya Minekura*.

Si después de todo esto, no te quedas contento y te sobra el dinero, puedes llegar a topar con la Saiyûki Box, en la que dentro hay: DVD de la película, DVD de "cómo se hizo", libretos, singles, regalitos... Todo un lujo, y "sólo" por el módico precio de unos 100€... Ya os dije que os tendría que sobrar el dinero ^_^U

Diario de abordo: Conclusiones

Sí, ya es hora de llegar a ellas, o más bien, un pequeño resumen de todo lo contado anteriormente: La verdad es que es toda una suerte que esta serie al fin nos haya llegado tanto en anime como en manga, porque es relativamente distinta a lo que nos ha estado llegando últimamente.

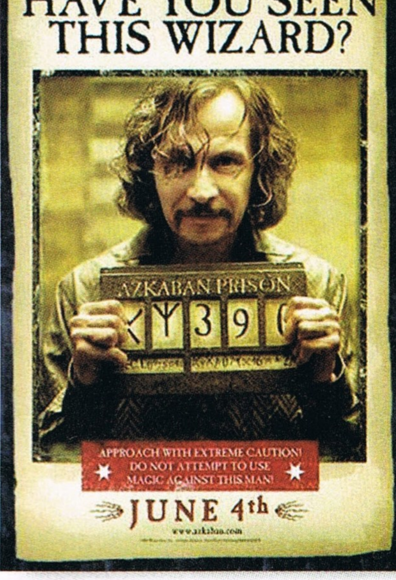
Si estáis pensando que **Saiyûki** es únicamente una historia de aventuras y acción, la verdad es que estáis bastante equivocados. Su punto fuerte son sus personajes tan bien elaborados, cada uno con su particular perspectiva de la vida y su personal modo de afrontar el camino y que seguro harán que más de uno se vaya a sentir identificado con alguno de ellos. Por supuesto que hay acción, escenas que te pondrán los pelos de punta, pero también mucho humor... ¿La serie perfecta? Supongo que cada uno tiene su imagen de perfección, pero desde aquí os pido que me prometáis algo: dad una oportunidad a este manganime porque se lo merece, y con creces, y si después tenéis alguna queja, sugerencia o sea lo que sea, ya sabéis dónde estoy ^_-

Lirin



Harry Potter
el prisionero de Azkaban





Se busca mago tenebroso

Han pasado doce años y *Harry* sigue viviendo con sus detestables tíos y su insoportable primo. Desde hace dos años va al colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. En septiembre empezará su tercer curso.

Pero a raíz de acontecimientos previsibles (la tía *Marge* es igual de repelente que el resto) se larga de casa y se traslada al Caldero Chorreante con la extraña sensación de que todo el mundo está preocupado por él (más si cabe, claro). Su curiosidad se ve satisfecha cuando oye "accidentalmente" que un hombre llamado *Sirius Black* va tras él...

Harry, más que acostumbrado a peligros mortales, no le da importancia. Y tampoco se la da a que últimamente no hace otra cosa que encontrarse con un perro negro muy grande que, según su profesora de Adivinación, es el *Grim*, cosa que no le augura nada bueno.

Pero las cosas cambian una tarde, cuando tomando algo con *Hermione* y *Ron* descubre que *Sirius Black* sería un asesino más, si no fuera porque también era el mejor amigo de sus padres así como el que se los ofreció a *Voldemort*. Y para ponerle la guinda al pastel, también es su padrino y tutor...

¡Anda, tú eres nuevo!

Nuevos hechizos, objetos mágicos, criaturas mitológicas y personajes misteriosos con pasados oscuros... Si algo caracteriza la magia de *Rowling* es la diversidad de personajes que aparecen en cada uno de sus libros. A cuál más original y especial. En el tercer libro no iba a ser menos y se nos presentan a unos cuantos personajes que si bien algunos no tienen ninguna importancia porque son meras excusas, como por ejemplo la tía *Marge*, hay otros que sólo son presentados para tener un papel más importante en los próximos. ¿Vamos a conocerlos?

Tía Marge: La versión femenina de tío *Vernon* e igual de desagradable que él. La actriz que le dará vida será *Pam Ferris*, que también fue la malvada directora de **Matilda**.

Remus Lupin: Si en **La piedra filosofal** teníamos a *Quirrell* y en **La Cámara Secreta** a *Lockhart*, en **El prisionero de Azkaban** tenemos a un nuevo profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras (puesto docente que parece gafado). Este joven profesor no parece ser capaz de soportar un maleficio, es muy delgado y de apariencia enferma. Pero sus alumnos se llevan una grata sorpresa con sus clases. De gran serenidad y paciencia infinita, no pierde el control a no ser que haya luna llena... Y es que todos tenemos secretos... El actor que le dará vida en el cine será *David Thewlis* (**Siete años en el Tibet**, **Dragonheart**).

Sybill Trelawney: Es la profesora de Adivinación y el gran dolor de cabeza de *Hermione* (por cierto, no me ha salido pareado...). Delgada y una copia inglesa de *Aramis Fuster*, sólo tiene malos presagios. La mismísima profesora *McGonagall* la considera, aunque no lo haya dicho, un fraude. Le dará vida *Emma Thompson* (**Mucho ruido y pocas nueces**, **Los amigos de Peter**, **Sentido y sensibilidad**, **Junior**...).

Cedric Diggory: Joven apuesto y capitán amén de buscador del equipo de Hufflepuff, será rival de *Harry* en más de un sentido. Muy popular entre las chicas por ser tan fuerte y callado.

Cho Chang: Su efecto de *mariposa* (voy a dármelas de elocuente por si acaso, *cho chang* significa mariposa en japonés) le da de lleno a *Harry*. Guapa, simpática, buena jugadora de *quidditch*... Vamos, una joya (al menos de momento) Apenas tiene importancia en el tercer libro y de hecho no saldrá en la película. Pero en el futuro...

Peter Pettigrew: Antiguo compañero de clase del profesor *Lupin* y que fue asesinado por *Black*. El pedazo más grande que se encontró de él fue un dedo. De pequeño era débil y necesitaba que sus amigos le protegieran. Era conocido como *Colagusano* y como todos en el mundo mágico, nos sorprenderá bastante.

Sirius Black: El verdadero protagonista de esta entrega. Prófugo, considerado un asesino peligroso y sin piedad. Estudió en Hogwarts y perteneció a Gryffindor, nadie pensaba que se pudiera pasar al lado oscuro (esto parece **Star Wars**) pero lo hizo. Traicionó a sus amigos, mató a muggles y

ahora está dispuesto a matar a su propio ahijado, al famoso *Harry Potter*...¿o no? El actor que da rostro y vida a *Sirius* es el camaleónico *Gary Oldman* (**Drácula**, **El quinto elemento**, **Perdidos en el espacio**).

Esto sí, esto no y esto tampoco

Un libro siempre supera a su versión cinematográfica. ¿Tópico? Tal vez... pero inevitable (al menos en este caso...o más bien en los anteriores). De las dos primeras entregas de *Harry Potter*, la primera fue la que más cautivó, la que más magia inspiró. Aunque la segunda logró mayor naturalidad en los actores jóvenes.

Pero bien por impaciencia, por falta de presupuesto (cosa que se duda), o porque *Rowling* ha hablado más de la cuenta con *Kloves* (el guionista) se han hecho cambios en la tercera entrega. Cambios de guión, de actor, de director...

El primer cambio realizado se lo llevó el guión. El tercer libro era más extenso y había que eliminar partes. Pero el eje de la historia era *Sirius* y el pasado de los padres de *Harry* así que, no se podían eliminar todas las escenas.¿Quién se llevó el corte? Las escenas de quidditch. Al principio no iba a haber quidditch, pero después se dijo que sólo habría un partido: Hufflepuff vs Gryffindor. Este cambio suponía que el lector no vería la cara de *Cho Chang* y tampoco vería a *Harry* montando su nueva escoba, la Saeta de Fuego. Pero la verdadera decepción llegó cuando dijeron que no habría capitán de Gryffindor (nos quedábamos sin *Oliver Wood* (*Sean Biggerstaff*) y su divertido fanatismo).

Otro giro en el guión se dio con la relación (aún por determinar) de *Ron* y *Hermione*. Todo parece apuntar a que posiblemente terminen saliendo juntos, y ya hay romance en la tercera. Hace muy poco *Rupert Grint (Ron Weasley)* afirmó: "*Han decidido adelantar el romance con Hermione pero no pasa nada... nos interrumpe el gato*".

Aparte del guión, los dos cambios destacables se producen en el reparto y la dirección. *Chris Columbus* le cede la silla de director al mexicano *Alfonso Cuarón* (**Y tú mamá también**), aunque por poco tiempo porque para la cuarta ya está contratado como director *Mike Newell* (**Cuatro bodas y un funeral**). Y *Michael Gambon* (**Ali G. anda suelto**, **Sylvia**) sustituye al tristemente desaparecido *Richard Harris* interpretando al director del colegio, *Albus Dumbledore*.

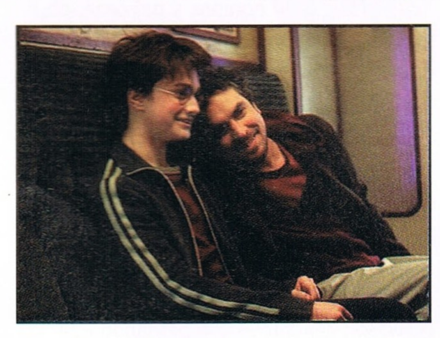
Y los cambios triviales, pero analizados a dedillo por *pottermaníacos*, son los cambios de lugares de filmación y de los uniformes de los alumnos (curioso... Quién sabe, igual en la quinta película nos cambian a los actores). Y además han aparecido ciertas imágenes en la red, con muy mala calidad por cierto, en las que vemos... Pero mejor ved las imágenes que acompañan este artículo y, mucho más interesante, el tráiler que hemos puesto en el CD (la conversación es lo de "*Harry, prométeme que no irás a por Black*", y *Harry* respondiendo que por qué va a ir a por alguien que quiere matarlo).

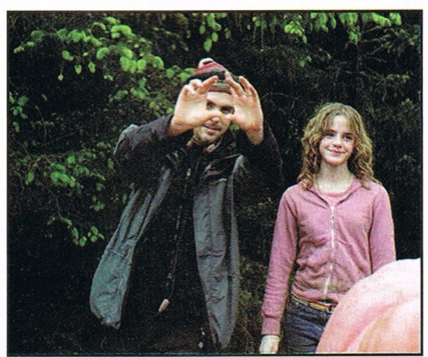
Otra cosa que diferencia esta entrega de sus predecesoras es la fecha de estreno. Aun a sabiendas de que la película está ya terminada por estas fechas a pesar de los problemas que surgieron (se incendió el tren, le pintaron graffitis, la lluvia, etc), ocurre que este año tenían lugar dos acontecimientos que no se podían pasar por alto: Casualmente, la otras dos entregas eran estrenadas un mes antes que las películas de *Peter Jackson*, **La comunidad del Anillo** y **Las dos torres**. Pero este año se estrena la tercera y última película de **El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey**, y ya se predice que será mucho más espectacular y larga que las dos anteriores. Y además, noviembre fue escogido como el mes en el que se estrenaba otro final de trilogía esperada, **Matrix.** Ante dos oponentes tan fuertes, era bastante difícil que **Harry Potter** destacara, así que se cambió las navidades por el verano (que los peques, y algunos no tan peques, tienen vacaciones).

A pesar de todos los cambios, las caras más familiares siguen estando ahí. *Daniel Radcliffe* sigue interpretando a *Harry Potter. Tom Felton*, al que pudimos ver como hijo de *Jodie Foster* en **Ana y el Rey**, sigue dando vida al malvado *Draco Malfoy* (aunque para desgracia de sus fans se rumorea que ya no saldrá más). *Rupert Grint* sigue con el sarcasmo característico del pelirrojo *Ron Weasley* y *Emma Watson* (odiada y amada como *Lázaro* en el mundillo del manga) continúa como la elocuente *Hermione Granger*. Y los dos profesores más relevantes de las películas continúan estando ahí: *Maggie Smith* (*Minerva McGonagall*) y *Alan Rickman* (*Severus Snape*) siguen vigilando a sus alumnos muy de cerca.

Ahora sólo nos falta esperar a que llegue el día del estreno y poder juzgar de una manera más coherente (porque el doblador de *Ron* en la segundo lo hizo francamente mal). Seguiremos informando, y quizá hagamos una lista de diferencias entre libros y pelis, ¿os interesa? Mientras tanto, podéis iros releyendo el libro, o esperar al 21 de febrero a que salga la versión española de **La Orden del Fénix** (aunque ya tuvisteis un resumen/comentario más que completo hace unos meses en esta misma revista). O, y como último recurso, ir pensando el regalo que me haréis para mi cumpleaños aprovechando que es el mismo día del estreno :P

Mai Belda
A Juanmi, Silvara, Kitty y Maika







Love junkies

PERVERSIÓN EN ESTADO PURO

Parece que Norma, tras bastante tiempo, se ha soltado la melena otra vez y ha decidido poner a la venta este nada despreciable hentai. ¿Qué podemos encontrar en él? ¿Lo mismo que en todo hentai? Puede que sí, o...



El autor

Bueno, bueno, no me matéis, que esto es un artículo y hay que mencionarlo, gente. *Kyo Hatsuki* es su nombre, y proviene -oh, sorpresa- del lejano Japón (XD). El autor no es precisamente profano en esto del hentai, y en su haber puede contar con obras de tanto calibre y renombre como **Sex Philes**, que si no la conoces, pues la buscas en internet que la encuentras seguro (aunque no debe hacerse porque es ilegal ^_^). Ahora nos planta la historia de **Love Junkies**, que hará las delicias de los más perversos, ¿en que estaría pensando este hombre?

Un protagonista de la leche

Pocas historias cuentan con protagonistas como el de esta historia. Un joven de mente más que desatada, lanzado y dispuesto a todo por un poco de sexo. Lo cierto es que la historia no sorprendería, si no fuera porque las historias que tal personajillo vive resultan de lo más cercanas para aquél que las lea (sea o no violador en serie). Quiero decir con esto que lo que podemos encontrar son escenas que se viven en lugares tan corrientes como un vagón de metro, una cabina de noria... Imaginad la historia xD.

Además, mencionar que el perfil del protagonista lo da el 95% de los aficionados masculinos españoles: Frikis que viven pegados al monitor del ordenador todo el día conectados y cuya mayor experiencia sexual fue la gayola que se hicieron con un manga de *Katsura*. De hecho, este manga podría resultar peligroso en ese sentido, porque al originarse algunos polvos en ligues de chat, estos frikis, bastante desconectados de la realidad y sobre todo de lo que es el otro sexo, pueden llegar a creérselo, y luego así pasa, que en los salones a las pobres aficionadas les sale de cada uno que... (Algún día estaría bien que las lectoras os animarais a mandarnos relatos de cosas que os hayan pasado, porque las leyendas hablan de algunas MUY curiosas, y que demuestran que hay gente que no sabe distinguir realidad de ficción).

Lo que es el argumento...

Bueno, la verdad es que es algo que sorprende. Quizá sea por lo dicho antes, pero el caso es que hemos encontrado testimonios verídicos de inocentes lectores que ase-

veran no creer estar leyendo una historia hentai al coger este tomo entre sus manos. Tal es la historia, que mira, puede que tenga un argumento y todo (cosa que en el hentai medio no suele ocurrir). Quizá por eso se ha animado Norma a editarlo en nuestro país (o no, porque también tiene un extenso historial de hentai del absurdo (el de llegar y hala, "hola", "hola", "a follar", "sí")).

La mayoría de los hentai que se pueden encontrar en internet están en japonés y, en el mejor de los casos, en inglés. No es que importe mucho en la mayoría de los casos, pero realmente se hace necesario de vez en cuando entender un poquito el argumento. Ese es un detalle que se agradece, el encontrar tan fácilmente un hentai en español.

El número 1

Fue hace un par de meses para cuando leáis esto cuando nació **Love Junkies**, y pronto se vio rodeada de curiosos, mirones, apasionados (¿debería decir obsesos?)... Como ya hemos dicho, ha llegado a España de la mano de Norma editorial, al (quizá abusivo, quizá normal por el riesgo que conlleva publicar una serie así) precio de 9 euros. Este primer tomo nos presenta a *Eitaro*, un joven apasionado que va en busca del amor. Sin embargo, pronto empiezan a aparecer personajes recurrentes (amigos, chicas que repiten...). ¿Y dónde se puede encontrar el amor mejor que... en un chat erótico? Sí, puede que estéis pensando que no es precisamente el mejor lugar para encontrar el amor verdadero, pero eso no es lo que piensa el chico, que ya cansado, decide probar suerte (espabilao…). Mientras, ocurren cosas extrañas: Alguien le roba la ropa interior a una de las chicas (y no son ni *Happosai* ni *Chicho* xD), misterio; por otro lado, otra joven está obsesionada con perder la virginidad, y no descansará hasta lograr hacerlo a lo grande; además, hay una oferta para un trabajo de modelo; el clásico pervertido en el tren; incluso un intento de suicidio... Como veis, no hay nada que echar de menos en el tomito. Ahora, os toca opinar a vosotros.

La edición española

Norma se ha encargado de que podamos encontrar sin ningún tipo de problemas esta colección en las estanterías de nuestra tienda habitual al precio ya mencionado. Lo que tendremos en nuestras manos será un señor tomo de 205 páginas con la sobrecubierta a color a la que ya estamos más que acostumbrados. Una portada sugerente para abrir boca no podía faltar. El título, traducido literalmente del inglés (porque el título japonés es **Ren-Ai Junkie**), viene a querer decir algo así como **"Yonkis del amor"** (o incluso **"Frikis del amor"**), pero creo que será conveniente traducirlo como **"El amor es una droga"**, o similar. Ya, el título suena a Shojo, pero es que como ya hemos dicho, la obra es un señor hentai camuflado tras una máscara de argumento, romantiqueo y triángulos amorosos.

La edición en sí tiene calidad, pues como ya ha demostrado con sus últimas ediciones, Norma ha abandonado el formato "Lluvia de Otono (en cualquier estación)".

¿Calidad?

Bueno, sí, el estilo de dibujo es bonito, como debe ser en un hentai. Un trazo limpio y claro, acorde con las formas y los tamaños... No soy un experto en materia de dibujos, ni podría hacer ahora mismo una valoración cualitativa de la obra en ese aspecto, pero es un cómic que se lee bastante bien, sin tener que imaginar demasiadas cosas (hay escenas que quizá se sobrecargan un poco de trazos, todo hay que decirlo). Muchos pensaréis "mientras sirva para machacársela"... bueno, pues no. **Love Junkies** es una obra que destaca por su ambigüedad. Es hentai, sí, y como tal, las escenas eróticas, sexuales, implícitas y explícitas aparecen, pero poco en comparación a las páginas de "historia", y sin ser tan explícitas o "jugosas" como las de lo que la gente considera "hentai clásico". Sin embargo, la historia es eso, una historia, con su hilo argumental, su desarrollo, y su (ya llegará) desenlace.

Somos breves

Pues así están las cosas. Esperamos que todos aquellos que repudiáis el género decidáis, al menos, lanzarle una mirada a lo que hemos explicado. Como no es un hentai de lo que en este país se considera hentai propiamente dicho, quizá os guste.

Un hentai curioso que no dejará indiferente a quien lo lea, una historia con bastante morbo, unas chicas de espanto... ¿qué mas le pediríais a un hentai?

Neorub
Isadora

¡ESTO ES GREENWOOD!
COSAS QUE AÚN NO ENTIENDO

Por si no os habíais fijado, **Minami** lleva varios años en el mercado; esto es, en los kioscos, en las librerías especializadas... Y este Green Wood lleva aquí desde el primer día (bueno, más o menos; tampoco nos vamos a poner detallistas). Con tanto tiempo en esta posición, uno va aprendiendo más y más cosas. A veces son cosas interesantes, a veces estúpidas, a veces todo lo contrario. Pero, al contrario de lo que puedan pensar los lectores, a pesar de todo este tiempo, hay aspectos del manganime que este redactor no ha logrado saber.

¿QUIÉN ENTIENDE ESTE MANGA?

En primer lugar, vayamos a lo más básico. ¿De dónde salen los mangas? Sí, ya sé que los dibujan. Hasta ahí creo que todos lo tenemos claro. Por lo que sabemos, a veces el autor propone su idea a la editorial, que la acepta (o no). Pero por lo normal, no se te permiten estos caprichos hasta que no eres un mangaka con algún éxito. Hasta ese momento, el dibujante no tiene más remedio que apechugar con las directrices de la editorial y la revista. ¿Hasta dónde llegan esas directrices? ¿Veis? Otra cosa más que ignoro.

Ahora que hemos hablado de mangakas, ¿de dónde aparecen? De acuerdo con las entrevistas que se han hecho, algunos entraron en un concurso de "nuevos talentos" y otros como asistentes de otros mangakas... ¿pero cada cuánto aparecen estos concursos? ¿Hay un tiempo fijo para que los asistentes pasen a ser autores? Gente como *Rumiko Takahashi*, *Mitsuru Adachi*, *Kia Asamiya*, *Akira Toriyama*, *CLAMP* llevan toda la vida dibujando. Pero todavía no hemos visto ni un solo mangaka actual que confiese haber trabajado para ellos. ¿Les dará vergüenza? ¿O es que los asistentes son un trabajo "a media jornada" sólo para estudiantes, y muchos de ellos no tienen interés en continuar? Esta solución la hemos visto en varios animes: el terrible dibujante atrapa en sus garras a unos pobrecillos que no tienen más remedio que ayudarle en unas jornadas agotadoras para que el trabajo esté terminado para cuando llegue el súper-editor (otro personaje que se las trae, pero esa es otra historia). Por cierto, ya que hablamos de trabajo... ¿cuánto cobra un mangaka? ¿Cobra por cada edición de su obra? ¿Gana algo con los productos derivados (toallitas, champús, galletas, cajas de comida...)? Por supuesto, no hay mayor producto derivado que...

EL ANIME NO SE DEJA APREHENDER

Exacto, el anime. ¿Quién toma la decisión de animar qué? ¿En qué se basan? ¿Y el formato? De acuerdo que a veces el éxito de ventas hace que sea fácil saber (**Naruto, Inu-Yasha, Love Hina**...). Pero decisiones como la de convertir en un anime "normal" un video-juego erótico como **Cómic Party** requieren mucho más trabajo de explicar. Supongo que los autores del juego estarían encantados con la conversión... O tal vez no. Porque tampoco se nos cuenta cuánto poder tiene el autor del manga respecto al anime. Muchas veces se leen sus comentarios llenos de entusiasmo, pero otras dicen algo como "es cosa de la productora, a mí no me preguntéis". Hasta el momento, todavía no he visto a un mangaka que se opusiese a la animación... Y se les haga caso. A ver si lo que sale en **Excel Saga**, esos contratos que el autor firma dando permiso para que se haga con su obra lo que sea tienen algo que ver con la realidad (por primera vez y sin que sirva de precedente).

Dejando eso a un lado, hay otra cosa que todavía no he conseguido descubrir: a qué se debe que las series televisivas hayan pasado, como norma, de 52 episodios a 26, o hasta 13 (o 6, el colmo de la reducción). Sé que los números no son un capricho (el año tiene 52 semanas, la mitad es 26, etc.), pero desconozco por qué se ha cambiado el principio. Antes con una serie, si no iba mal, se llenaba todo un año. Ahora se necesitan dos, tres, cuatro... animes al año para conseguir el mismo objetivo. Lo divertido es que series que hace tiempo fracasaron llegando "sólo" a los 42 ó 36 episodios ahora serían un éxito. Hablando de éxito... ¿cómo se mide la audiencia? ¿Cuál es el EGM (estudio general de medios) de Japón?

QUÉ PAÍS ESTE, MIQUELARENA

Si tengo dudas sobre cómo son las cosas en el país del sol naciente, no penséis que en nuestro país lo sé todo. Lo más importante: no tengo ni idea de cómo son las negociaciones entre España (con perdón) y Japón. Las empresas de aquí no sueltan prenda y las de allá se niegan a dar datos. ¿Se negocian las series una a una o en paquete? ¿Se regatea? En el mundo de los negocios se dice que los japoneses nunca regatean, pero quién sabe en el manganime. ¿Tiene algo que ver el creador del manga o es un convidado de piedra? Antes de llegar a ese paso, ¿quién toma la decisión de ir a la compra de qué? ¿Por qué esa manía de editar adaptaciones de animes que nadie ha emitido? (**Rahxephon**, **Brain Powerd**, **Ryu Knight**, un par de **Gundams**...). Pero sobre todo... ¿en qué se han basado para comprarlo? No conozco a ningún otaku al que le hayan preguntado... ¿y vosotros?

Con tantas dudas, os preguntaréis cómo es posible que pueda poder seguir escribiendo aquí. La respuesta es muy sencilla, como decían en un cuento, en **Minami** me pagan por lo que sé; si me pagaran por lo que no sé, no habría dinero suficiente en el mundo.

Jaime Ortega

DEMASIADO JOVEN PARA SER OTAKU DEMASIADO VIEJO PARA EL ROCK N' ROLL

Buceando en los foros de internet se puede encontrar de todo. Hay foros para todos los gustos y colores. El manganime no es una excepción, claro. Aunque a los otakus más experimentados les pueden parecer aburridos, a los neofitos sí les son útiles para despejar dudas. En uno de esos foros leí la pregunta que da título al articulo de este mes. Un chaval preguntaba si era demasiado joven para ser otaku. Aunque a alguno le pueda parecer una chorrada, el asunto tiene su miga.

La pregunta del chico venía a raíz del pasado Salón de Barcelona. Viendo tanta actividad y tanto sarao, él se venía a preguntar si tenía la edad suficiente para participar en ese acontecimiento. Seguramente tendría unos padres que no mirarían con buenos ojos que su niño se pusiese un disfraz y se juntase con miles de personas que diox sabe lo que harán. La verdad es que la visión de tantísimas personas reunidas siempre es un poco inquietante, no por otakus en sí, sino porque una multitud siempre da un poco de respeto al que la mira desde lejos y no desde dentro.

La pregunta del chico aunque pueda parecer una tontería demuestra que es necesario explicar algunas cosas desde la base, en contra de la opinión de algunos que piensan que directamente hay que empezar con el **Shônen Jump** en japonés y las ediciones piratas de internet vía EMule o Bittorrent. Nadie nace siendo otaku, como nadie nace siendo cinéfilo, físico nuclear o pintor de brocha gorda. Hay gente que tiene una predisposición innata hacia una afición u otra. Hay gente que aprende a disfrutar de las cosas poco a poco. Hay muchos caminos y cada uno lleva a un lado distinto.

El preguntarse si uno tiene la edad suficiente para ser otaku implica un desconocimiento de la afición al manganime que no es culpa del chaval, por supuesto, sino del estereotipo que entre todos hemos formado: otakus y no otakus. El identificar ser "otaku" con hacer el friki durante unos días puede ser divertido, pero no contribuye en absoluto a la normalización del manganime en España (con perdón). Nadie se pregunta si uno es demasiado joven para ser futbolero, cinéfilo, colombofílico o aficionado a la literatura en general. ¿Por qué ha de haber una edad mínima o máxima para ser otaku?



Teniendo en cuenta la edad media de los asistentes al Salón de Barcelona, el que debería de plantearse si tiene la edad adecuada para ser otaku soy yo, sinceramente. La mayoría de los asistentes al Salón tenía una edad comprendida entre los 15 y 24 años, más o menos. La minoría era los que hemos pasado la treintena, y eso contando los padres que acompañaban a sus hijos, la mayoría con mirada entre aterrada y agotada. Viendo el panorama, si se tiene más de 30 años debería de preguntarse uno qué leches hace allí, ¿no?

Pues no, hijos míos, no. Decir eso es pensar que el manganime es para niños, una diversión pasajera que hay que abandonar cuando llega la edad de pensar en boda, hipoteca y tener hijos. Justo lo contrario por lo que llevo luchando desde que empecé en esto. El manganime, el ser otaku, debería ser llegado a considerar como una afición más, como una de tantas maneras en la que emplear el ocio de cada uno. Sin más connotaciones negativas ni positivas de las que pueda tener el cine, el fútbol, el teatro o el ping-pong (*NdL: Que es precisamente la filosofía de Minami, y que creo que es una de las razones por las que lleva siendo la número uno en ventas desde hace ya ni se sabe los años*).

Si a un chaval le gusta el manganime, pues adelante. Si no tiene edad para ir sólo a los salones, pues ya le llegará. Si un día quiere hacer su fanzine, pues allá él. Si prefiere irse a ver el estreno de la nueva película de *Satoshi Kon* en vez de meterse en una discoteca, pues muy bien. Si quiere gastarse la paga en **GTO** o en **Detective Conan** en vez del **SuperPop**, pues que lo haga. Si en vez de poner un póster de *Cameron Diaz* lo pone de **Gundam W**, pues cada uno tiene sus gustos. Si en vez de comprarse el **As** se compra la **Minami**, pues al kioskero le da igual.

No hay edades, no hay requisitos, no hay que tener el beneplácito de nadie para ser o dejar de ser otaku, entendido como "aficionado al manga y el anime". Esta es la primera lección que hay que aprender cuando se entra en este fascinante mundo. Está bien decirlo de vez en cuando para que los nuevos lo sepan y algunos veteranos lo recordemos. Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

UN SALÓN VISTO CON OTROS OJOS

Aún está en la memoria de todos el recuerdo del último salón del manga de Barcelona, un evento al cual asistieron las dos redactoras más dicharacheras de la revista Minami, que os contarán tanto los defectos como las virtudes que le encontraron a dicho salón.

Para empezar, el primer defecto que le vimos fue que el sábado a las 10 de la mañana (hora en la que se abrían las puertas) había esperando una cola impresionante de gente que llegaba a dar la vuelta a todo el edificio. ¿La causa? La mala organización, porque en vez de abrir todas las puertas, sólo dejaron abierta una, provocando que la gente tuviera que esperarse incluso horas para poder entrar.

Cuando por fin se lograba entrar, el panorama no mejoraba, porque la muchedumbre te llevaba de un lado para otro haciendo que no te pudieras mover libremente, y que tardaras horas en poder mirar cada uno de los stands, si es que te atrevías a mirarlos, ¡pues con tanta gente casi daba miedo!

Eso sí, una parte del salón estaba casi vacía, sólo con unos pocos stands como el de videojuegos, el de aprender a dibujar o el de dibujar maquetas, y en cambio, la otra estaba a rebosar, con los stands de las editoriales o tiendas más conocidas. En esa misma parte del edificio estaba también el escenario en el que se consagró un montón de gente tanto por la mañana con el karaoke como por la tarde con el cosplay.

Siguiendo con el tema de los concursos, tenemos que reconocer que fueron muy animados, con gran afluencia de gente y sin ningún contratiempo imprevisto.

El primero fue el de Karaoke el sábado por la mañana, un concurso en el que al principio sólo iban a participar 50 personas pero que se alargó hasta 62 debido a la ausencia de alguno de los participantes. Las canciones que más se repitieron, unas veinte veces cada una, fueron *A-i-tsu* de **Gals** y *Blurry eyes*, de **DNA2**, y las que menos *Get wild* de **City Hunter** y *Sexy adventure* de **Lupin**, que sólo fueron interpretadas una o dos veces. En el jurado había tres de los redactores de la revista, entre ellos una de las firmantes de este articulo, *Azukys*, que personalmente se lo pasó genial y felicita desde aquí a todos los participantes.

Esa misma tarde se celebró el concurso de disfraces, y aunque tuvo algunos problemillas con los miembros del jurado, estuvo francamente bien. Hubo muchísima participación (quizás demasiada) y se notó que la gente no venía sólo a fastidiar, sino que tenían unos disfraces curradísimos y con una calidad muy elevada. El ganador absoluto del concurso realmente se lo merecía, aunque también hubo muchos otros, como el del robot *Escaflowne*, la niña de dos años vestida de *Sakura*, el baile de las chicas tanga, la representación de una pelea entre los personajes de **Escaflowne**... que estuvieron también muy bien (*NdL: Mención especial a la chica que hubiera ganado el premio al disfraz más sexy si no se hubiera tenido que ir. Desde aquí un saludo a ella y a sus movimientos tan sensuales y si se pone en contacto con nosotros le damos un premio de consolación*).

En este, como en el anterior concurso, tuvimos la participación de *Lázaro* como presentador, que nos deleitó con esta vez pocas bromas (no había tiempo para más) y consiguió besos de un montón de chicas (¡¡y de algún que otro chico!!). También nos sorprendió con varias representaciones de su muerte... ¡Este hombre cada año muere mas y mejor! XD (*NdL: Nope, precisamente este año es el que menos veces me han matado, supongo que en parte también porque no había tiempo para nada, ni para matarme...*).

Con los dos concursos y toda la gente que deambulaba por el salón, pudimos ver cuáles son los mangas que más gustan en España, tenemos: **Gals!**, **KK Jeanne**, **Chobits**, **Naruto**, **Inu Yasha**, **Card captor Sakura** y muchísimos más que no vamos a comentar pero que también gustan mucho.

Por ultimo, queríamos comentar que durante ese día pudimos conocer a la mayoría de los redactores de la revista, gente muy maja con la que nos lo pasamos muy bien y a la que esperamos volver a ver en próximos salones.

Yunita y **Azukys**

ANIMES: MALOS CONOCIDOS Y BUENOS POR CONOCER

Buenas, hace poco que vi **Melty Lancer** y ello me condujo a escribir esto, supongo que el título deja más que claro por dónde voy.

Bien, entonces... ¿hay mucha gente que conozca **Melty Lancer**? Nadie habla de ella. Cuando los otakus hablan sólo se oye "Chobits por aquí, Ayashi no Ceres por allá"... ¿pero qué pasa con series como **Vandread**, **Melty Lancer**, **Candidate for Goddess**, **Blue Seed** etc? Muy poca gente ha oído tan siquiera hablar de estas a pesar de ser muy buenas. Por ejemplo: Preguntas sobre **Dragon Ball** y te cuentan la vida de *Goku*, preguntas sobre **Evangelion** y te explican toda la historia aunque tú no te enteres de nada (y sí, la historia se entiende a pesar de que algunos cerrados de mollera digan lo contrario, pero esto mejor dejarlo aparte que me saltarán los Anti-Evangelistas llamándome Friki) pero... ¿de qué va **Run Dim**? ¿O **Boys Be**? ¿A alguien le suena **Birdy the Mighty**, **Virgin Fleet**, **Compiler**, **Cybaster** o **Burn Up W**?

Lo único que pretendo con este texto es hacer ver a los demás que no lo conocido tiene que ser bueno (**Sailor Moon**... ejem... Sin comentarios), pero hay otras series poco conocidas que merecen estar entre las leyendas del anime.

¡Sayonara!

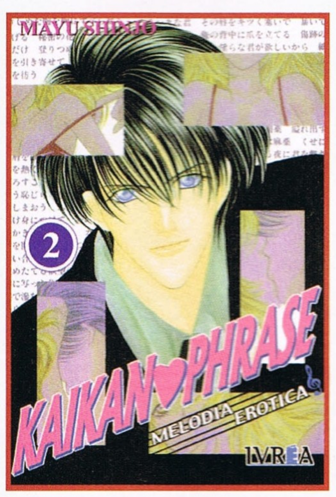
FilósofO_Otaku

KAIKAN PHRASE

No, este mes no hay Opinión de Lázaro. Veréis, había muchas cosas que tratar y no sobraba el espacio, pero quería que en este número se viera alguna que otra muestra de las muchas novedades que tenemos en mente y que poco a poco iréis descubriendo en futuros números, por lo que he decidido darle un respiro a mi sección de opinión y dedicar su espacio a presentar esta novedosamente novedosa novedad (podéis considerarlo mi regalo de Navidad (cómo me gusta ser modesto ^_^)).

Así pues, este mes presentamos *Hoy nos pasamos por la piedra...*, una nueva sección creada especialmente para gente de mis características (para eso la he ideado yo ^_^U. Aunque podrá participar en ella cualquier redactor, incluso vosotros, lectores, que no es cuestión de acaparar (de hecho, después de mí viene *Curro*)). ¿Qué es *Hoy nos pasamos por la piedra...*? Pues una sección en la que literalmente crucificaremos una serie, diremos que su autor/a merece ser atado un poste y puesto en la plaza pública para que la gente le escupa, y concluiremos que todo aquel a quien le guste es porque cuando nació se dejó el cerebro en el vientre de su madre.

Con esta presentación, huelga decir que la cosa, aparte de ser totalmente para adultos, irá en clave de humor. Pese a lo cual, lo que se diga será siempre verdad. Es decir, que esta sección no está recomendada para ese sector de frikis recalcitrantes sin mucho cerebro ni sentido del humor que no sabe aguantar una crítica a su serie por veraz que sea (me vienen a la mente ahora mismo muchos fans de **Evangelion**), y sí para todos aquellos que gustan de pasar buenos ratos y reírse de los propios defectos (porque todos sabemos que mitificar es malo y que las cosas por mucho que nos gusten no son perfectas). Como me conozco el percal, decir que también está disponible la sección de *La Opinión de los Lectores* para las consabidas réplicas de gente indignada y ofendida que sin duda llegarán pese a este claro aviso.



Basta de preámbulos, vamos ya con la serie en cuestión, habiendo recaído el honor en un título de Ivrea de reciente aparición: **Kaikan Phrase**.

Kaikan Phrase, de *Mayu Shinjo*, es un shojo de los considerados "adultos"; esto es, no para niñas de 8 años como **CC Sakura** sino para "mujeres" de 15 ¬_¬U. Por consiguiente, pese a no tener petalitos de cerezo cada dos por tres sí tenemos ñoñería y estupidez de quinceañera tonta (no por ser chica, sino por estar en la edad del pavo, que nadie diga que discrimino que a esa edad los chicos también son más tontos que un bocao en la p*ll*) como para parar un par de camiones.

Empecemos con el dibujo, que es malo de cojones, como en todos los shojos. Que sí, que los chicos muy guapos y los ojos muy brillantes y tal, pero ya, el dibujo se resume en eso; es decir, 12 horas para el pelo de los personajes, para hacer los brillitos y tal. 5 para los ojos, con también sus brillitos y tal. Y 15 minutos para el resto de la página, con o sin brillitos. Proporciones... ¿qué es eso? Fondos... ¿monetarios o de inversión? Mobiliario... lo deben haber robado. Y ya el recopetín de bulles, lo que hasta en algo tan lamentable merece destacarse aparte: La ropa; esos conjuntos, esos vestiditos, esos pantalones... y yo que creía que *Ágata Ruiz de la Prada* estaba enferma...

Pero el dibujo no es tan importante como el guión, y ahí... ¡¡Uy ahí!! Empecemos por el principio para no perdernos, porque este manga no es que sea malo, es que es PELIGROSO.

Tras conocerse los protas, que en un tremendo alarde de originalidad es un encontronazo en una esquina como reza el manual de los mangas románticos (bueno, uno va en coche para modernizar un poco la cosa, pero ya), lo siguiente que sabemos es que el prota para ver a la directamente la secuestra. Toma ya, romanticismo al poder. Porque no, niñas, eso no es romántico, dejad de ver pelis de Disney y ñoñadas de príncipes azules y si alguna vez alguien os pone un pañuelo en la boca pelead y patalead porque sea lo que sea lo que os espera no será bueno. Como de hecho no lo es ni para la prota, pues tiene toda la pinta de que el prota la va a violar. Y la muy gilipollas ahí en plan "oh, ah, aunque me van a violar casi lo estoy deseando". Pues no, niñas, de nuevo no, una violación no mola nada, que estupideces como esta no os confundan, una violación es algo MUY malo.

Pero no contenta con esto la autora, un poco más adelante unas chicas locas por el novio de la prota (porque es un cantante



famoso) no tienen nada mejor que hacer para liberar sus celos que decir a unos chicos que violen a la prota. Joder, en mi peñica si alguien nos cae mal no pasamos de ponerlo a parir cuando estamos de copas. Pues no, por lo visto en Japón la cosa es así de salvaje (porque los chicos, compañeros del instituto, ni se lo piensan. Manda huevos...). ¿Y qué pensáis que hace la prota? ¿Gritar? ¿Protestar? ¿Patalear? No, amiguitos, se deja hacer y en lo único que piensa es en que como ya no será virgen ya no podrá hacerle las canciones al prota. Pa mear y no echar gota. Bueno, parece que se resiste un poquitín, pero igualmente, hija mía, ¡que te van a violar! Pide socorro, grita, ¡haz algo!

Lo dicho, este manga es peligroso. Imagínate que las chicas toman ejemplo de esto. Que por mí cojonudo, oye, la vida de los chicos sería muchííííiisimo más sencilla si cada vez que quisiéramos echar un polvo en lugar de tener que comerle la cabeza a una tía bastara con coger a la primera que pasa y trajinárnosla mientras ella piensa en que por culpa de esa violación ya no podrá hacer paella por falta de tiempo y tendrá que conformarse con arroz blanco... Pero no, coñas aparte, que quede claro que las violaciones son algo muy malo, chicas, y si sospecháis que alguien quiere haceros eso gritad y corred y montad mucho follón.

En fin, lo de que el único inconveniente de que la violaran fuera que ya no podría escribir canciones me trae a la mente otra: Las letras "eróticas" que dan título a este manga. No es ya que pudiéramos estar horas y horas discutiendo lo "erótico" o "picante" que son letras que dicen que te quiero abrazar y que mi corazón está en tu pecho y cosas así de guarras y salvajes (no sé cómo la Iglesia no ha tomado cartas en el asunto), es que por un lado cuando a la protagonista le ofrecen hacer letras eróticas (a una chica de 17 años, recordemos) su reacción es poco menos que "oh, dios mío, tengo que matar a mis padres y devorar a tres bebés". Hija mía, que es escribir canciones de amor con algún toque picante, que estamos en el siglo XXI, espabila, ¡¡sal de tu habitación!! Y por otro, que también tiene miga, que es que a todo esto los chicos de Ivrea, con bastante buen criterio a mi entender, han rebajado el tono. No el tono de las letras o la serie, sino el de los significados, pues el título de la serie no es "Melodía erótica", como rezan las portadas españolas, sino "Frases de éxtasis". Te cagas, yo es que si oigo "te amo tanto que quisiera matarte" estoy que me follo encima, vamos. Lo dicho, menos mal que los de Ivrea lo han rebajado un poco, y ya no es tanto éxtasis como erótico, por lo que no resulta tan patético.

A todo esto, habría que comentar alguna incongruencia, como el que por ejemplo nuestra protagonista pase de que sus piernas no hayan sido tocadas jamás por un hombre y escandalizarse por una letra que podría escribir un niño de 5 años a despelotarse en un estudio delante de tropecientas personas. Muy coherente, sí. Y encima en el tomo dos volvemos a las andadas con la prota considerándose una guarra, golfa y mala puta nada menos que... no, no por haber follado (a ver si una vez desvirgada se espabila un poco), sino por... tachán tachán... haberle hecho un chupetón a su novio. No veas, zorra total y absoluta, nada menos que un chupetón, ¿cómo no se censuró algo tan pornográfico? ¡Exijo la dimisión de alguien por ello!

Aquí debería seguir con las incongruencias y comentar algo de los *Free Talk* de la autora, pero aún estoy intentado superarlo y mi loquero me ha prohibido recordar siquiera ese funesto apartado...

Y eso que omito el filón que suponen los detalles culturales como el que la prota llame a su novio "señor" hasta el mismo momento en el que la tiene en pelotas y abierta de patas a punto de metérsela (sí, ya sé que vosotras preferís "románticamente preparada para hacer el amor", pero yo soy un chico y no me van esas cursiladas que, además, son mentira, os las decimos sólo para encandilaros y poder bajaros las bragas (bueno, últimamente los tangas)).

¡Argh! Cuando apenas había empezado a calentarme veo que YA me he pasado de caracteres, como siempre (qué pronto se superan 8000 caracteres, mierda). Sigh, si es que esta serie tiene para un número entero, apenas he repasado el tomo uno (dejándome muuuuchas cosas) y dicho unas cosillas de nada del dos, ¿qué nuevas perlas nos deparan los futuros tomos de este engendro? ¡Ah, no puedo esperar! Porque, sin ir más lejos, al principio del tomo tres vemos que la serie nos sigue regalando joyas como el siguiente razonamiento de la protagonista: *"Convertirme en la mujer del señor Ralph significaría... tener relaciones con otro hombre que no sea Sakuya"*. Y al parecer llegó a la conclusión solita y sin ayuda. Sí, sí, en serio. Desde aquí felicitamos a la prota por conseguir deducir algo tan complicado sin sufrir un colapso. Y valga también de advertencia este ejemplo para que las lectoras sepan lo que se van a encontrar, pues no desearíamos que al tener que enfrentarse a esquemas y argumentos tan complicados y difíciles de seguir y comprender el cerebro se les fundiera.

Pero nada, que me enrollo y hay que ir cortando. Aunque no quiero dejarlo sin hacer la eterna pregunta: ¿Los/as protagonistas de series japonesas no tienen padres? Porque esta sí que tiene, pero como si no, porque tanto los usa como excusa porque tiene que volver que se hace tarde como se queda toda la noche en casa del novio haciendo guarreridas apañolas que se va varios días con el malo para escribir una letra sin decírselo a nadie. Seguro que muchos (y sobre todo muchas) también queréis unos padres así.

Eso sí, quiero que esta sección siempre tenga una especie de valoración final, que en este caso sería:

La serie es... Apta sólo para gente que no sepa leer. Y aun así ojito que el dibujo también puede crear algún trauma.

La autora debería... Ser denunciada ante la Convención de Ginebra por crímenes contra la Humanidad.

El mes que viene, más.



Lázaro Muñoz

Japón Práctico 3

Gastando dinero en Japón

La moneda oficial es el "en", el yen japonés (¥). Tras una prolongada crisis, el cambio del yen al euro sigue siendo bastante bajo: 100 yenes = 0,80 euros. Puedes llevar dinero al país nipón de varias maneras.

DIVISA CORRIENTE.
Puedes pedir el cambio a billetes corrientes. Siempre es mejor pedirlo a una caja de ahorros (Unicaja, Caja Madrid...) que a un banco o a una caja de cambio. Mejor cargarlo en una cuenta que cambiar los billetes en efectivo. Poco recomendable para llevar cantidades grandes, ¡imaginaos si os roban o si se pierden! Se usan especialmente las monedas de 10, 100 yenes y billetes de 1.000.



Imagen de las monedas



Imagen de los billetes

CHEQUES DE VIAJE.
La mejor manera de llevar mucho dinero encima y que no pase nada. Mejor cambio y menos comisiones que con el dinero contante y sonante, mejor también cargarlo a una cuenta, mejor pedir que en el cheque de viaje venga ya en yenes, ya que así sólo te cobran comisión aquí y en Japón obtienes todos los yenes que pone en esos cheques. Son intransferibles, debes firmarlos delante del dependiente del banco enseñando tu pasaporte y en Japón vuelves a firmarlos delante del cajero de allí. Están numerados así que si se pierden o te los roban, puedes reclamarlos, no los puede usar nadie. En Japón puedes cambiarlo en cualquier banco grande en su horario habitual o en cualquier hotel grande a cualquier hora. Puedes cambiar parte y dejar el resto para más adelante, si no los gastas todos, puedes devolverlos una vez en España. ¡RECOMIENDO FERVIENTEMENTE USAR ESTE MÉTODO!



Imagen de un cheque divisa

TARJETAS DE CRÉDITO.
Para pagar en hoteles, restaurantes, tiendas grandes, etc, no suele haber problema. Aceptan mayormente, por este orden: Visa, Mastercard y American Express. Sólo se puede pagar una vez en el mismo establecimiento ese día. Para sacar dinero es otro cantar, es MUY complicado encontrar un sitio de donde sacar dinero en efectivo aparte de que el cambio es muy alto. Probad especialmente en bancos como Citybank, centros comerciales y alguna oficina de correo principal, o en cualquier sitio, en alguna tendréis suerte. Lo mejor es probar la zona de la estación de Tokio. Siempre es recomendable llevar un par de tarjetas para no depender exclusivamente de una pero, sobre todo, ¡no dependáis de las tarjetas de crédito!

Festivales de Enero

1 - 3 de enero: O-shôgatsu, Año Nuevo.
6 de enero: "Dezomeshiki", desfile de Año Nuevo de los bomberos del centro de Tokio sobre escaleras de bambú.
7 de enero: "Dafaizu Usokae", intercambio de pinzones, Santuario Dafaizu Tenmangu de Fukuoka.
9 - 11 enero: "Toka Ebisu", santuario Imamiya, Osaka para la prosperidad de los negocios.
14 - 15 de enero: Niino Yuki Matsuri, Santuario Izu, Anan en Nagano.
Mediados enero: Primer torneo de Sumo, durante dos semanas en Tokio.
Segundo domingo de enero: "Yamayaki", Fuego de la Hierba, Monte Wakakusayama de Nara.

Dinero y Fiestas en ENERO

Fiesta nacional: Ganjitsu o Año Nuevo: la tradición con un frío aterrador.

Día: 1 de enero.
Aunque la Navidad es una celebración extranjera, los establecimientos comerciales la han adoptado por un claro interés económico. Pero su festival religioso más importante es, sin duda, el Año Nuevo al que cualquier manga o anime hace referencia. El "seireki", calendario occidental, lo instauró el Emperador Meiji en 1873 aunque todavía se siguen numerando los años según el Emperador que está. Por ejemplo, en 2004, entraremos en el catorceavo año de la era Heisei del Emperador Akihito. Y, por supuesto, sigue habiendo referencias hacia el año Chino que se rige por la luna.

Los tres últimos días del año se hace limpieza y compra general para que el 31 de diciembre se prepare el "o sechi ryôri", en principio comida para todos los días festivos 1, 2 y 3 aunque ya suelen comprar bastante precocinada para no estar siempre con el mismo menú. Mientras cenan tranquilamente, ven un programa de la NHK que se repite todos los años con concursos, actuaciones etc, resguardándose bajo las mesitas con estufa, se comen unos fideos soba muy largos para tener "una vida más larga" y escuchan las 108 campanadas de los templos más cercanos bajo la mesita con la estufa y la manta.

A partir de media noche, los más atrevidos salen en una fría noche para hacer la primera visita al templo sintoísta de la zona y comprar los amuletos para familiares aunque ayudan bastante los tenderetes de comida y sake caliente. Pocas japonesas siguen poniéndose el kimono para realizar el llamado Hatsumôde, generalmente la gente se espera a que se haga de día para cumplir con la tradición o simplemente pasan esos días de juerga o de descanso en casa. Los niños tienen una paga especial, el "o-toshi dama", hacen volar cometas, juegan con unas palas especiales y pelotas, a las cartas, hacen caligrafía con final. También se celebran maratones y carreras populares que se retransmiten por la televisión.

Algo que llama mucho la atención del primer día del año es la increíble coordinación de correos para que todo el mundo reciba las felicitaciones llamadas "nengajô" que se han ido mandando durante diciembre, ya que hasta el mismo día uno no se reparten. Si algún familiar ha muerto durante ese año, se avisa a todos los familiares para que no las manden porque da mala suerte y es que los japos son bastante supersticiosos. Casi todas las nengajô harán referencia al año chino en el que entramos. Pues eso, Akemashite omedetô!

Fiesta nacional: Seijin no Hi o Día de la Mayoría de edad: mucha confusión, poca ceremonia.

Día: Segundo lunes de enero para los que han cumplido o van a cumplir 20 años entre el 2 de abril del año anterior y el 1 de abril del presente año.
Hace unas décadas, los jóvenes japoneses solían ser muy obedientes. En los años 60, estudiaban y trabajaban con muchísima seriedad. Japón, con esta actitud (no sólo en los jóvenes, sino en la nación entera), seguía desarrollándose económicamente como si fuera el sol naciente, pero la leyenda llamada "el milagro de Japón" es ya historia pasada.

Os vamos a dar una prueba: la confusión que existe en la ceremonia del Día de Mayoría de Edad (segundo lunes de enero). Antiguamente, en los 60, los jóvenes que acababan de alcanzar la mayoría de edad se vestían con kimono, se sentaban durante horas en un auditorio municipal y escuchaban a los notables hablando (que solía ser de lo más aburrido). Actualmente la ceremonia dura poco más de una hora y no es obligatorio entrar en el auditorio así que la mayoría de los participantes siguen hablando con los amigos junto a la entrada hasta que finaliza el discurso. Incluso, más de la mitad de jóvenes de los que se supone que deberían ir, ni siquiera van, salen por el centro para divertirse, porque el día es festivo. Aunque nunca ha sido algo obligatorio, en los 60 sólo unos pocos eran capaces de rechazar la ceremonia y no ir.

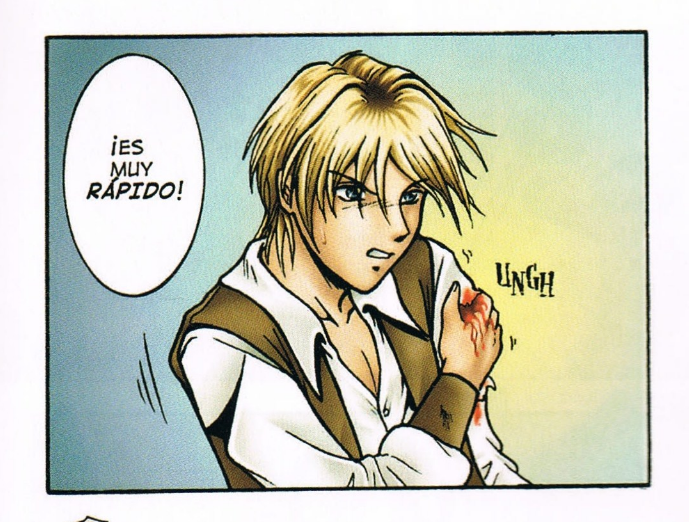
Sin embargo, esto no es lo más problemático. Lo peor es que hay mucha confusión en el auditorio. Algunos jóvenes entran, ya no para escuchar el discurso, sino para montar jaleo. Gritan, tiran cosas, incluso se acercan a la tribuna para ofender al orador. Por eso no es raro que los policías entren en el auditorio y acaben deteniendo a los jóvenes.

Por supuesto, dicha acción es criminal, pero el problema de fondo es otro, ¿no os parece? ¿Es necesaria la ceremonia de mayoría de edad? ¿Para qué sirve? ¿Para vender muchos kimonos quizá? Últimamente la demanda de kimonos es muy reducida. ¿Merece la pena que el Ayuntamiento se gaste tanto de su presupuesto municipal en esto? La mayoría de los jóvenes se sienten adultos cuando hacen, por primera vez, el amor con su novia. "Hatsu-H" es precisamente una ceremonia mucho más importante para ellos. Y cuando cumplen 20 años, la mayoría de edad en Japón, muchos jóvenes ya son "adultos".

Nota: con 20 años pueden votar, beber alcohol y fumar, aunque el carné de conducir se lo pueden sacar a los 18.

Minami 43: Fichas prácticas.
Minami 44: Japan Rail Pass e impresión de Tokio.

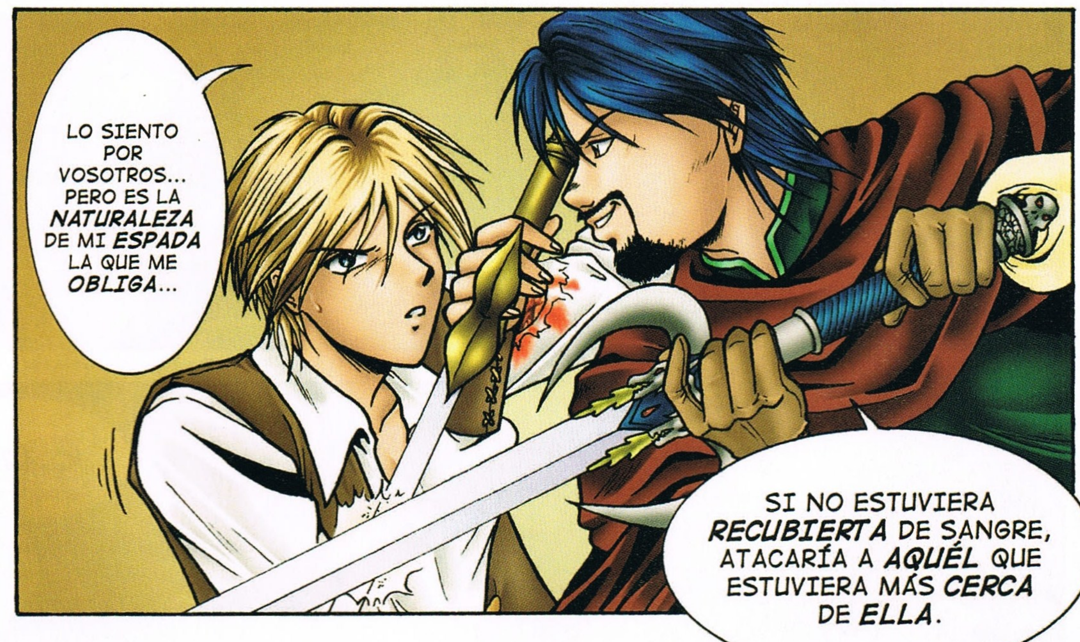

EL SER AL QUE HABÉIS DESTRUÍDO NO ERA MÁS QUE UNA ILUSIÓN CREADA POR MÍ.
SOIS LOS PRIMEROS QUE OS ATREVÉIS A ATACARME DESDE HACE MUCHO TIEMPO. QUERÍA SABER HASTA DÓNDE ERAIS CAPACES DE LLEGAR.
ME HE DIVERTIDO MUCHO CON VOSOTROS.
DURANTE TODOS ESTOS AÑOS HE ALIMENTADO A MI ESPADA CON LA SANGRE DE MIS VÍCTIMAS Y A CAMBIO ELLA ME HA DADO MÁS Y MÁS PODER.
ENTIENDO QUE ARRIESGUÉIS VUESTRA VIDA PARA CONSEGUIR UNA RELIQUIA COMO ÉSTA... PERO NO SOIS RIVALES PARA MÍ.
VUESTRA SANGRE SERÁ UN GRAN FESTÍN PARA SERKE.
!
¡SLASH!


¡ES MUY RÁPIDO!
UNGH


ZAS

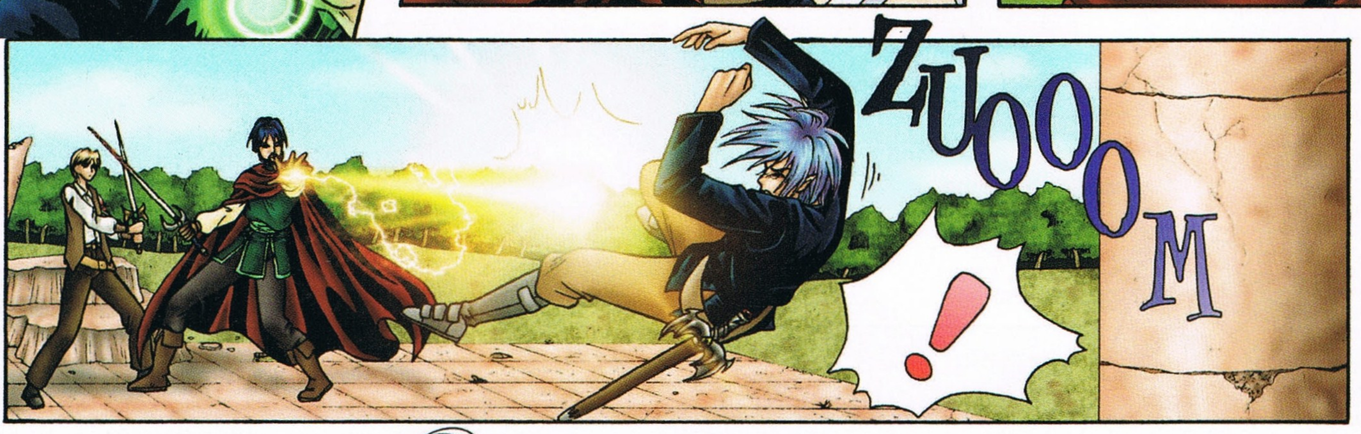

CLANG


KLIN
KLIN

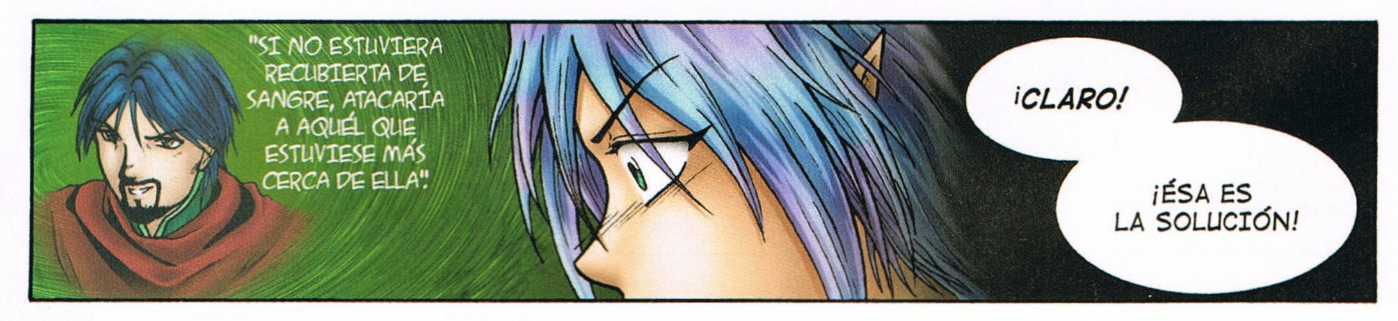

LO SIENTO POR VOSOTROS... PERO ES LA NATURALEZA DE MI ESPADA LA QUE ME OBLIGA...
SI NO ESTUVIERA RECUBIERTA DE SANGRE, ATACARÍA A AQUÉL QUE ESTUVIERA MÁS CERCA DE ELLA.


¡HAY QUE DETENERLE COMO SEA!
SHHH


¡FUEGO!


ZUOOOOM
!


¡AAAAH...!
CRASH
TIENE QUE **HABER** ALGUNA FORMA DE **DETENERLE**...


"SI NO ESTUVIERA RECUBIERTA DE SANGRE, ATACARÍA A AQUÉL QUE ESTUVIESE MÁS CERCA DE ELLA".
¡CLARO!
¡ÉSA ES LA SOLUCIÓN!

Editar un fanzine y que no te suponga la ruina

FRIKIS SIN DINERO

Para sacar un fanzine lo primero que hay que tener en cuenta es que el fanzine se hace para que la gente lea lo que escribas y para disfrutar haciéndolo. En ningún caso debe ser un objeto con el que se pueda hacer uno millonario y ganar mucho dinero, generalmente ocurre al contrario, se termina perdiendo dinero. Pero para que esta pérdida no suponga un gasto excesivo, os voy a dar unos consejitos gracias a los cuales el gasto será menor.

Ante todo, nada de contratar gente para que escriba, dibuje o maquete. Un fanzine se hace entre colegas que les guste escribir y que sepan algo del tema. Para que al final, al ir a recoger el fanzine no te veas en un apuro, lo primero que hay que hacer es poner una cierta cantidad de dinero entre todos los integrantes, y ten cuidado que hay mucho listo que entrega doscientas páginas para el fanzine y luego no quiere pagar ni un duro. Para el tema del pago entre todos hay varias soluciones: o bien cada integrante del fanzine se compromete a pagar un cierto número de ejemplares que pasan a ser de su propiedad y que él mismo vende (algo así como las cajas de polvorones en Navidad) o bien cada persona paga la parte proporcional al número de páginas que ha escrito. Lo más sencillo es ahorrar una cierta cantidad al mes que no suponga un gran sacrificio y que al final de todo se tenga con un buen capital.

Si encuentras ayuda de personas bastante conocidas en el mundillo (ya sean dibujantes, redactores de revistas, traductores...) aprovecha, ya que este tipo de colaboraciones normalmente hacen que el fanzine resulte más interesante. Pero a estas personas no les pidas que paguen (si te lo ofrecen, mejor).

Una vez tengas redactado y maquetado el fanzine en el ordenador, lo mejor es que imprimas una muestra de relativa buena calidad (para impresionar más) y vayas a distintas tiendas de tu ciudad a ofrecerles publicidad en el fanzine a cambio de un módico precio. Debes hacer una estimación aproximada del número de ejemplares que sacareis entre todos para hacérselo saber al de la tienda y ofrecerle la publicidad ya sea en un cuarto de página, a mitad de página o la página entera, cada una a un precio distinto. No te pases con los precios porque conozco más de uno que pedía demasiado por la publicidad y al final se quedó sin editar nada. Para ir a las tiendas es mejor que vaya la persona más responsable del grupo y ese día que intente dar una imagen de responsabilidad y seriedad, no vayáis todo el grupo en plan cachondeo porque eso a los vendedores los asusta.

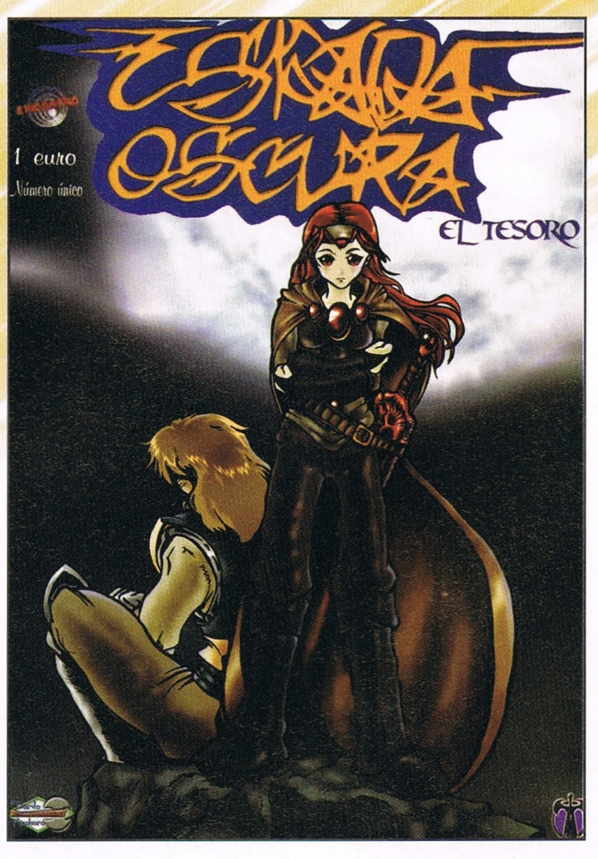
Las tiendas a las que se ofrece la publicidad generalmente son tiendas de cómics, de videojuegos, librerías... Pero si conoces a alguien que tenga una tienda, esa es la primera publicidad que hay que obtener. En las librerías a veces lo mejor es dar publicidad gratis a cambio de que te vendan el fanzine en esa misma tienda.

Una vez conseguido el dinero, haz la ronda por las copisterías de tu ciudad para ver la que te cobrará menos y te dará mayor calidad. Generalmente si les ofreces la contraportada de publicidad a ellos o por lo menos una página entera, suelen hacer un buen precio e incluso se puede llegar a obtener la portada a color. Puedes optar o por fotocopia o por imprenta directamente, todo depende del precio y del número de ejemplares que pidas. Si lo haces por imprenta, procura que te hagan la impresión a partir de un CD ya que si lo hacen desde las fotocopias que les pases, al final se pierde mucha calidad. Para la encuadernación lo más barato es que pidas que te lo grapen, nada de encuadernado de lujo y esas cosas porque suben los precios excesivamente y suelen asustar al comprador.

A la hora de la venta, los fanzines se venden generalmente al doble del precio que se compraron, pero esto sin pasarse ya que si te has gastado mucho en la elaboración, un fanzine al doble de ese precio puede que no lo compre nadie. Lo ideal para un fanzine es uno o dos euros dependiendo de la calidad y el número de páginas. Y en los salones, al finalizar este, a veces algunas tiendas de otras ciudades compran los fanzines a un precio algo rebajado para venderlos en su ciudad. Es una oportunidad de que el fanzine llegue a otros sitios de la geografía.

Por último, con las ganancias de la venta de ese número una vez saldados los gastos de su elaboración y si ha sobrado algo, se puede ahorrar ese dinero para la elaboración del segundo, o bien se monta una buena cena a base de langosta (o de pipas).

Eva Evrard



EL GRUPO CHARM!

PRESENTÓ SU DISCO EN DIRECTO EN EL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

ENTREVISTAS, FIRMAS, PREMIOS Y MÚSICA EN DIRECTO A CARGO DE LAS GANADORAS DE OPERACIÓN FRIKI.

Finalmente llegó la cita otaku del año. Como ya conoceréis los detalles generales del Salón a través de otras páginas de este mismo número, vamos a contaros los detalles de las actividades en relación con Operación Friki tuvieron lugar.

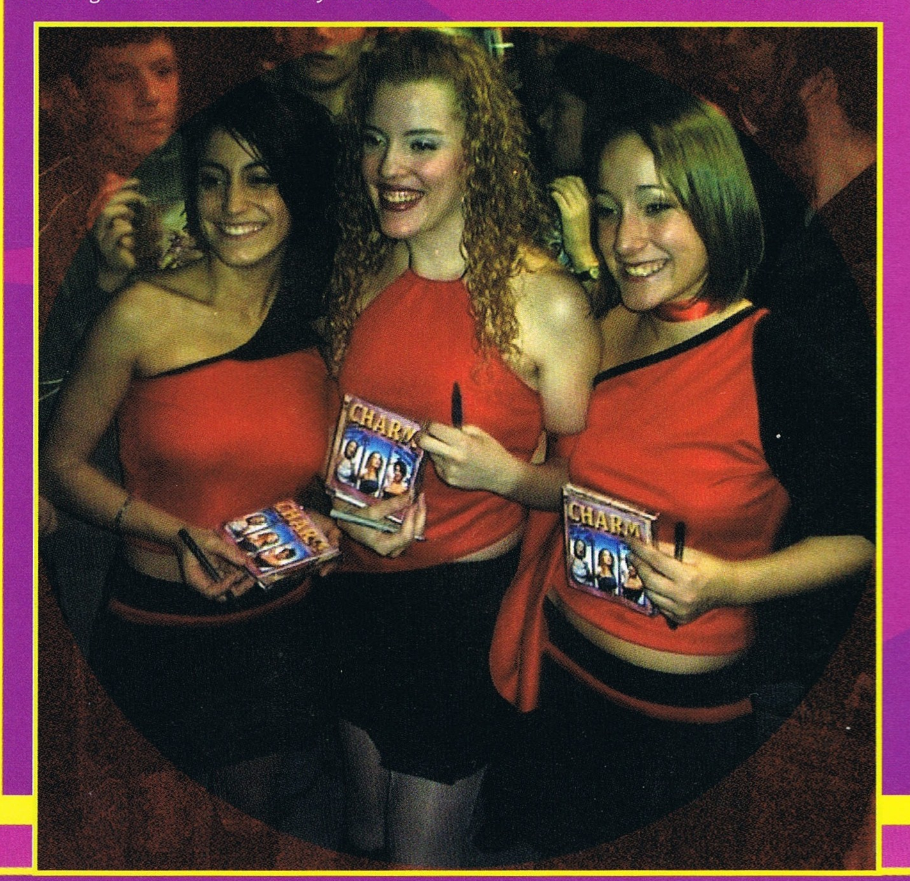
Bajo una pertinaz lluvia, llegamos el viernes a la Farga y allí nos encontramos con que estaba empapelada con carteles de nuestras chicas, mientras que los discos rápidamente se pusieron a la venta en los stands de nuestros amigos, a los que desde aquí queremos agradecer su colaboración: Mangaes y Tatakae; asimismo, nos gustaría dar las gracias a *Pilar Gutiérrez* y a *Marc Ortiz* por su ayuda en la recta final de la preparación de este evento. Cuando las chicas llegaron, estaba claro que sus caras ya eran populares, porque la gente las paraba en los pasillos, saludándolas, animándolas y pidiéndoles autógrafos. Por la tarde, tenía lugar la final del concurso de doblaje que había organizado Selecta Visión, y que ganaron nuestra *Lydia* y su amiga *Anabel* (es que nuestras chicas lo mismo valen para un roto que para un descosido).

El sábado, las chicas acudieron al Salón más temprano e incluso *Marta* y *Lydia* asistieron disfrazadas, dedicándose a disfrutar como dos otakus más en el Salón, recorriendo los stands y gastándose sus ahorros como todos en mangas, animes y merchandising vario. Com Radio tenía un stand en el recinto e invitaron a las Charm a realizar una entrevista en directo. La verdad es que el ambiente era favorable, su disco había salido comentado en prensa nacional como **El País** o regional como **Avui** y la entrevista fue franca y divertida, orientada sobre todo al público oyente de la radio, supuestamente no exclusivamente relacionados con el mundo otaku. Por otra parte, *Lydia* acudió al stand de Jonu Media, donde recibió de manos de su director el lote que se había ganado con el segundo premio del concurso de manga de la revista de esta empresa, por lo cual hemos logrado un curioso consenso en casi todo el mundillo sobre la calidad artística, otaku y musical de *Lydia*, *Pilar* y *Marta*.

Y llegó el domingo, el día del concierto de presentación de Charm en directo. A las nueve de la mañana, ya se estaban preparando los detalles de decoración, coreografías, vestuario, etc... Para, a las diez y media, comenzar una actuación que las chicas llevaban esperando todo un año. Primeramente, *Lázaro Muñoz* subió al escenario (ya no se concibe un escenario si no es con él encima) e hizo un breve resumen de lo que era Operación Friki y todo lo que había pasado desde que, en marzo del pasado año, Minami presentó el concurso por primera vez en sus páginas.

Después, *Lázaro* dio paso a las Charm, que iniciaron su concierto con la canción de **Slayers** "Get Along", cantada en japonés, seguida por una de las canciones estrellas del disco, "1/3 no junjô na kanjô". Poco a poco, la gente que iba llenando la Farga y que no había madrugado específicamente para ver el concierto de Charm, se iba quedado clavada contemplando las evoluciones de las tres sobre el escenario, tocadas con unos trajes formados por minifaldas negras de tablas y blusas rojas, además de unas brillantes botas negras de caña.

Después, *Pili* subió al escenario para cantar el "Suteki da ne" de **Final Fantasy X** en español, seguida de una versión especialmente grabada para esta actuación de "La tesis de un ángel cruel" en español y japonés. Las tres





Charm interpretaron a continuación "Sukiyaki", la única canción "no friki" de su disco, seguida del "Don't You See" de **Dragon Ball GT** cantada por *Lydia* y "Actriz frente al espejo" de **KOR**, cantada por *Pili* y con unos improvisados bailarines (*Lázaro*, *Mike*, *Curro* y algún desenfrenado fan de *Madoka* más). Acabado este tema, volvió a subir *Marta* al escenario, pero con distinta ropa. Vestida de perfecta colegiala japonesa, junto a cuatro bailarinas -un aplauso para Playdance, es decir, *Steff*, *Dalila*, *Raquel* y *Gloria*-, que se marcaron una estupenda coreografía del tema "Pecas" (Sobakasu). Los siguientes temas fueron a cargo de *Lydia*, con una arrebatadora versión de "Esto sí es un blues" (The Real Folk Blues) de **Cowboy Bebop** y el "Sakura Saku" de **Love Hina**, cantado en japonés por Pili (y de nuevo con un improvisado personaje de la serie ronando), al que seguiría el baladón "Solo no estás" (Yubiwa) de la película de **Escaflowne**.

Antes de despedirse, las chicas cerraron su concierto con "Ese chico" (Aitsu), de la serie **Gals**, que este año se ha convertido en uno de los temas imprescindibles de fiestas y karaokes otakus, y que las Playdance acompañaron de nuevo con una excepcional coreografía. *Lázaro* subió al escenario, supuestamente para despedir el concierto, pero de repente, los inconfundibles acordes del "Tatakae" sonaron por los altavoces y el imprescindible maestro de ceremonias de cualquier evento otaku se arrancó con la introducción hablada, mientras las chicas regresaban y comenzaban a desgranar estrofa tras estrofa del himno friki por excelencia, en español, y cediendo el micrófono a algunos de los compañeros que habían llegado a la final de OF del pasado año y por un improvisado coro que, tras ellas, fueron coreando las frases del estribillo para, a la segunda vuelta, unirse todo el público de la Farga, en un "Tatakae" que hizo temblar el edificio. Ante los bises, las chicas optaron por cantar acapella "El Club Ham-Ham", el ending de **Hamtaro** que siempre nos racanea Tele5. Después, las chicas quisieron dar las gracias a *Mike*, *Lázaro* y *Jaime* por sus esfuerzos durante la grabación del disco y les regalaron un disco de oro de recuerdo que emocionó a más de uno de los receptores. Todo terminó, a petición popular, de nuevo con un "Tatakae", con tanta gente sobre el escenario que parecía el final de cualquier karaoke salonero. Tras ese final, besos, abrazos, felicitaciones, sonrisas y una cola de firmas donde, durante más de dos horas, las Charm firmaron posters, discos, autógrafos, siempre con una sonrisa en los labios.

El Salón tocaba a su fin, abrazos de nuevo y despedidas, porque *Lydia* regresaba con sus padres a su casa en Murcia. Alegría por el trabajo bien hecho y con la esperanza de reunirse de nuevo antes de un mes, esta vez en Madrid, para presentar su disco ante el público capitalino, dentro de los actos del ExpoCómic.

Friki Martin



Además de bailar, estas preciosas chicas alegraban la vista. Y sí, se les veía todo ^ ^. Ahhh, se siente, haber ido al concierto...

BASES DE PARTICIPACIÓN

OPERACIÓN FRIKI 2

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres canciones pero, obligatoriamente, una de ellas deberá ser utilizando los karaokes que vienen incluidos en el disco de las ganadoras de la anterior edición de Operación Friki: Charm. Y al menos una de las canciones deberá estar interpretada en español, siendo el japonés el otro idioma de concurso. No podrán concursar los participantes que hayan resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso o que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.

2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el boletín de participación, que viene incluido dentro del citado disco, en el que se ajuntará el cupón que viene incluido en la revista "Minami", además de una foto, lo más resultona posible, para poder publicarla en la revista en el caso de ser seleccionados.

3. El criterio de selección será el siguiente: Existirá una primera fase, a lo largo de los primeros meses del año 2004. A lo largo de ese periodo, a la fecha de cierre de la revista (que suele ser un mes antes de su aparición en el mercado), se publicarán en el CD y la revista "Minami" los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, dependiendo de vuestros votos, serán elegidos tres finalistas cada mes, que pasarán a la fase final. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas) febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2004, y saldrán elegidos tres finalistas de cada una de ellas, a los cuales podréis votar hasta el 10 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music".

4. Tal y como consta en la primera base, cada concursante podrá enviar hasta tres canciones, pero con un mínimo de dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque en la canción extra se aceptan versiones, es decir, que seáis vosotros los que cojáis una canción japonesa, la traduzcáis y adaptéis. Deberéis de enviar el boletín, con el cupón adherido, la maqueta y la foto a: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos n. 725 28080 Madrid. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete o CD.

5. Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

6. Estas bases en principio son definitivas, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.





XPERIENCIA 1

Reiniciemos el sistema de archivos de nuestros corazones

¿Experiencia? ¿Qué es una experiencia? ¿Una enseñanza que se adquiere con la práctica? ¿Realmente crees que es sólo eso? Doce personajes del mundo del manganime van a vivir una experiencia única, irrepetible en sus vidas, imposible de olvidar. Amor, odio, paz, guerra, aceptación, rechazo... Ilusiones, discusiones, votaciones, traiciones, nominaciones, mamoneos... Tú... ¡sí, tú! ¿Estás dispuesto a formar parte de la experiencia? No dejes de leer...

De la oscuridad del plató del programa aparece *Pakouji Milá*...

Hola, reality otakus ¡Soy *Pakouji Milá*! Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. El mes pasado, desde las maravillosas playas de Cabo de Gata en Almería, presenciamos la llegada en barco de los 12 concursantes de la edición XP del concurso. Bueno, mejor dicho de los 11, porque *Anthy* llegó en patera a Algeciras. Bien, después de esto nuestros personajes fueron desplazados a la casa de este año, situada en plena Sierra Nevada. La convivencia ya se ha iniciado, así que veamos un pequeño resumen de cómo fue la llegada a la casa. Vídeo dentro...

Se ve una furgoneta en la que van 11 de los concursantes subiendo por una tortuosa carretera cubierta de nieve con dirección a la sierra...

Seiya: Jo, con tanto bache se me va a abollar la armadura...
Bulma: A ver, yo esperaba que este concurso tuviera más glamour. Mira que subirnos en la furgoneta esta llena de material de ski y tal me parece lo peor. Y por cierto, sólo cuento cinco chicas... ¿no falta una?
Amelia: Sí, pero me ha dicho el presentador de exteriores, *Conan*, que a la otra chica la traía la Guardia Civil. Y por cierto, y esta rubia que parece una muñeca... ¿No parece que está muerta?
Bulma: Qué va, es una persocon. Un robot de última tecnología. Supongo que está apagada...
Kaworu: ¿Un robot con alma?

De repente, la furgoneta pega un frenazo horrible y desde fuera se oye la voz de *Conan*...

Conan: ¡Chicos! ¡Ya podéis salir! Hemos llegado a la casa. Podéis ir entrando. Vemos que la primera en bajar de la furgoneta es *Amelia*...

Amelia: ¡¡¡Mi nombre completo es *Amelia Wil Tesla Saillune*, ¿vale?!!! ¡Que quede claro! ¡Quiero que los apellidos de mis padres se dejen notar!
Conan: Ejem... Sí, eso... *Amelia Will Tesla Saillune de todos los Santos.*

Aprovechando la discusión los demás empiezan a salir corriendo en grupo para ver quién es el primero en entrar y ver la casa... Todos salvo *Naru* y *Keitaro*, que van cuchicheando entre ellos... *Conan* se queda extrañado mirando...

Conan (con la mano en la barbilla): Mmmm...*Pakouji*, *Pakouji*... ¿me oyes? Antes de firmar el contrato para ser co-presentador de este programa me tuve que leer las reglas y en una decía que no podían entrar dos concursantes de la misma serie... Y digo yo que *Naru* y *Keitaro*... ejem...

Naru (cogiendo de la pechera a *Conan*): Niñoooo, ¡¡que te calles!! Esto... Je, je, je. *Keitaro*... Yo no conozco a *Keitaro*... ¿Quién eres tú?
Keitaro: ¿Y tú? ¿Quién eres, tía? Yo vengo de la serie **Kawasaki Revenge No Alps No Kare Tenshi**. Je, je, je. No me suena ninguna *Naru*...
Naru: El caso es que a mí tu cara me resulta familiar. Jajajaja...
Keitaro: No sé, igual nos vimos en algún festival de la *Toei Animation* tía, no sé. Pero que yo no te conozco...
Naru: Yo ya te digo que tampoco... Pero vamos, que encantada de conocerte...
Pakouji: Esto... *Conan*... Parece que no son de la misma serie... Ella es de **Love Hina** y él de **Kawasaki Revenge**... ¿Eres tonto o qué? ¡Te vas a quedar sin tu papilla! Bueno espectadores, disculpen a nuestro pequeño presentador pero es que es novato en esto de los *mass-media* y tal... Bien, todos los concursantes ya están dentro de la casa, incluida *Anthy* que la acaba de dejar la Guardia Civil...
Conan (desde fuera de la casa): Sí, *Pakouji*... Como bien dices ya han entrado todos. Aquí se vive un ambiente friki inigualable, da igual que estemos a 30º bajo cero, los otakus aquí se concentran para animar a nuestros queridos personajes de sus geniales series de anime. Por cierto, yo me estoy helando la *pishurrilla* con estos pantalones cortos... Me voy corriendo a cambiarme. Cambio y corto.
Pakouji (siempre en plató, en **Tele Minami**): Bien *Conan*, y ahora vamos con el concurso de los mensajitos... ¿Queréis que *Anthy* deje de ser un inmigrante ilegal y le demos la nacionalidad española, con todos sus papeles en regla? ¡¡Voten ahora al **5XP5** con la palabra clave **PATERA** y un **SÍ** o **NO**!! Puedes ganar hasta 6000 € y un viaje a la casa de *Sierra Nevada*... Veamos ahora los primeros momentos en la *house*... (*NdL: Esto es MENTIRA, es un chiste, aunque estamos pensando si crear un sistema de esos de mensajes real, este actuald e Pakouji es falso, que nadie gaste móvil...*).







Todos entran montando gran alboroto y hablando unos con otros... Dirijamos nuestras cámaras hacia *Yukito* y *Kaworu*...

Kaworu: Hola...
Yukito: Hola, soy *Yukito*, ¡¿qué tal?!
Kaworu (sonriendo): Tú y yo somos iguales...
Yukito: Sí claro, jejeje, tenemos el mismo horrible color ceniza de pelo, somos igual de altos, misma edad... Sólo te faltan las gafas... Jejeje.
Kaworu: Pero lo más importante viene desde dentro, desde el interior... ¿Sabes? Me gusta tu corazón.

Bulma se acerca a mirar a *Chi*. Está muy interesada en esta nueva tecnología de la competencia. Va buscando su interruptor... Y se da cuenta de que se encuentra en sus genitales, así que, mirando hacia otro lado, lo pulsa. *Anthy* la ha visto y sonríe levemente. Sin embargo coge una manta sucia, la echa en el suelo y empieza a ordenar CDs piratas...

Anthy: ¡¡To barato!! ¡¡To barato!! ¡Los últimos éxitos del mercado a 3 € señores!!

Kyosuke se pone a mirar los CDs...

Kyosuke: Ah, qué guay. ¡Qué baratos! Pero la verdad es que no sé cuál elegir... *Isabel Pantoja*... *Madonna*... No sé... Tal vez *Sailor Melody*, debe estar bien... O este de *Charm*... La verdad es que no sé...

Por su parte, *Lain* no deja de perseguir a *Chi*, pero la *persocon* está un poco asustada y echa de menos a *Hideki*, su propietario...

Lain: Oye, chica, tengo que decirte algo...
Chi: Chiiii, ¿*Hideki*?
Lain: ¿Recibes conexión? ¿Puedes descifrar mi protocolo? Necesito hacerte llegar información...
Chi: Chiiiiii

Naru y *Keitaro* en un descuido cuchichean entre ellos...

Keitaro: ¿Qué tal estás con esta gente? ¿Qué te han parecido?
Naru: Shhhhh, oye, ¡tonto! Tienes que hacer como que no nos conocemos, ¿ok? Si no... ¡Nos echarán del concurso! Y dime tú cómo nos vamos a pagar la matrícula de la *Todai* macho, con la cantidad de asignaturas que hemos repetido nos van a subir las tasas un 50%... ¡Eso es un pastón!

Seiya, que viene del servicio, propone a todos comer algo. Todos se ríen al ver que ha ido a defecar sin haberse quitado siquiera una pieza de su armadura, a la que le tiene tanto cariño (la de bronce). Coge un cuchillo y empieza a cortar jamón de la cena preparada. De repente se corta levemente en el dedo... Deja caer el cuchillo al suelo y de la pequeña herida empieza a brotar y brotar sangre...

Bulma: Madre mía, por las bolas de *Vegeta*, digo, de *Dragón*... Si hasta nos podemos bañar en sangre. *Dende* mío, anda que cómo me ha puesto el traje nuevo... Pues no sé vosotras chicas, pero yo no pienso fregar esto.
Amelia: Ey, ¡¡ayudad a ese chico!! ¡Se está desangrando!

Junta, por su parte, empieza a vomitar...

Kyosuke: ¿Es que te da asco la sangre? ¿Por qué vomitas tanto?
Junta (mirando a *Chi*) : No, no, no es eso... Es que esa chica...
Chi: *Chi* tiene ropa sucia, vestido mojado de sangre, *Chi* cambiar ropa, *Chi* desnuda, *Chi* aprende. Chiiiiii.
Naru (pegándole un puñetazo a *Keitaro*, que sale por los aires y rompe el tejado): ¡¡No mires con esa cara de lascivo a esa niñaaaaa!!
Anthy (qué aún no había hablado con nadie): No os preocupéis, tomaos la cena... Yo limpiaré toda la casa... Ya me dejaréis las sobras a mí.
Amelia: ¡Eso ni pensarlo chica! ¡Hay que defender a los indefensos!
Anthy: ¿Quieres ser mi ama? ¿Mi novia? ¿Novia de la rosa? ¿Mi príncipe?
Amelia: ¿Ein?
Bulma: Pues ahora que lo pienso, tampoco quedan mal las paredes rojas...

Aprovechando el escándalo surgido con el accidente de *Seiya*, *Lain* se acerca una vez más a *Chi*...

Chi: ¿Chi?
Lain: Chi... Lo que te tenía que decir es que... ¡¡Necesito mirar urgentemente mi correo!!

Bueno, estos han sido los primeros momentos dentro de la casa de Sierra Nevada. A partir de ahora podéis votar para expulsar al personaje que menos os guste. Lo podéis hacer de dos formas, por email a **granhermanotaku@yahoo.es** o por correo ordinario a:

Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080 Albacete

Además de los votos también podéis mandar a estas direcciones sugerencias, dibujos, críticas, vuestros propias historias con los concursantes, montajes videográficos o fotográficos o cualquier otro tipo de aportación que se os ocurra. Será comentada en la sub-sección-programa **Crónicas Namekianas** (debía haber empezado este mes, pero voy a hablar con las altas esferas para que me den una página más...). Y lo de siempre, sed buenos y no hagáis nada que un buen concursante de **Gran Hermanotaku** nunca haría...

Pakouji Milá
(dibujos realizados por *Mimi*)



¡Konnichiwa! Un saludo muy fuerte desde la redacción más movida de todas ^_^! Para quien no me conozca soy Argonath, Argo para los amigos y… "ieh, tú, el chico ese!" para jefes, profesores, enemigos, etc. xD. Año nuevo, vida nueva (o eso es lo que dicen). Así pues, he hecho una lista con los propósitos para este nuevo año 2004: 1) Consumir anime y volverme más *friki* día a día 2) Comprar **Minami** cada mes (la revista, no toda la empresa ^_^U) 3) Responder todas las cartas y volverme el correero número uno del mundo mundial 4) Irme a Japón y 5) Disfrutar del año al máximo. Y, cómo no, voy a empezar por el propósito número 3 para este nuevo año, responder a las miles de cartas que llegan a la mejor revista de *manganime* de todas (no aceptéis imitaciones), para lo cual he solicitado espacio extra al jefe, ¡y me lo ha dado!. Además, el jefe y yo estamos pensando en, ahora que la revista tiene más páginas, además de contestar las cartas publicar entera una o dos al mes, las más simpáticas o interesantes, así que animaos. Pero dejémonos de charla y vamos con el correo…

CORREO

Javier Castillo. Este otaku (fan incondicional de **Slayers**) nos escribe desde Málaga para preguntarnos cómo es que conocemos tantas series que no se publican en nuestro país. Pues la verdad, lo mejor es estar atento a las novedades que salen en **Minami**. En la sección de noticias a veces se hace referencia a series que se emiten en Japón o que están a punto de llegar a España (las más conocidas o las que están al caer ^_^). Una de las fuentes más amplias para informaros, además de esta revista, es internet (bueno, aquellos que tengáis conexión, claro). Allí hay mucha información sobre series niponas, incluso se pueden bajar algunas series gracias al trabajo de los *fansubbers* (*fansuberos*, *fansuberosos* para los muy amigos) mediante algunos programas de descarga. ¿De qué se encargan los *fansuberosos*? Pues de coger las series que no se emiten aquí y de ponerles subtítulos para que las entendamos (también se encargan de un laborioso proceso de adaptación de los animes que no voy a ponerme a explicar xD). Así pues, el mundo del *manganime* está muy conectado a las nuevas tecnologías, pero hay editoriales y empresas que se quejan de estas publicaciones ilegales de series por la red, con toda la razón del mundo, por cierto. La verdad es que entraríamos en una discusión sobre si realmente es bueno que haya fans que dejen algunas series para bajar por internet (con los intereses económicos de las empresas de por medio) ^_^! Como veis es un tema muy interesante que afecta totalmente al mundillo *friki-otaku*. Ya sabéis, si no tenéis internet mirad la sección de noticias de la revista, que cada mes viene repleta de información (o si tenéis también, pues nuestras noticias están filtradas, de manera que sólo se publican noticias confirmadas, y muchas exclusivas, no como la red que tiene mogollón de rumores y noticias falsas).

Christopher González. Nos manda saludos desde Viladecans (Barcelona). ¿Así que te gustaría que se pusiesen más chicas hentai con poca ropa en la revista? Bueno, no creo que suba la audiencia (puede que a algunas chicas no les guste nada de nada; ya me han explicado anécdotas de chicas que quemaban páginas hentai porque les daba asco o_O). La verdad es que lo mejor sería que la revista esté igual de equilibrada como hasta ahora. Aunque hay muchas chicas que pidieron fotos de chicos en el CD (ya se hará más adelante, supongo), incluso un póster de *Lázaro* xD.

Manuel Jesús García. Vamos a ver, que *Lázaro* o alguien se haya metido con una serie y que la critique no tiene nada que ver con que la serie sea mala en sí. Mucha gente opina que **Evangelion** es una serie mala y caótica, pero también hay mucha gente que la defiende y que cree que es de lo mejorcito que hay. Pues bien, no me canso de repetir que los redactores escribimos en función a lo que creemos y nadie tendría que juzgarnos por lo que pensamos de la serie. Así pues, nos podríamos ahorrar amenazas como la de nuestro amigo *Manuel Jesús* (fanático de la serie), cito textualmente: "*…no soporto que te metas con la serie de amgelion*" (creo que se refiere a **Evangelion**, pero no estoy seguro, está en clave @_@), "*quiero proponerte una cosa, tu no eres capaz de quitarte las gafas que llevas delante de una cámara de televisión. Si no lo haces me vas a mandar 2 pases para todos los días que dura el Salón Internacional del Manga en Barcelona*" (claro, es tan internacional que vienen hasta esquimales…). Bueno, entre otras cosas, destaco esta carta porque es un fiel reflejo del odio que algunos tienen cuando un redactor escribe cosas que no les gustan. En la parte final de la carta, *Manuel* se despide diciendo: "*pido perdón a Lázaro por todas las palabras obscenas, pero me he puesto así por el comentario que hizo de Hideaki A. y sobre su serie estrella, le pido perdón por ello*". Bien, para que veáis la de burradas que alguno llega a decir cuando se siente aludido sobre los comentarios de una serie. Lo mejor es que luego, *Manuel*, *Manu Jezú* para los amigos, se disculpa ^_^ y todo este enfado para nada, ¿no? Seguro que *Lázaro* le haría un rincón de honor en *La opinión de los lectores*.

Eva





MISIVAS BREVES

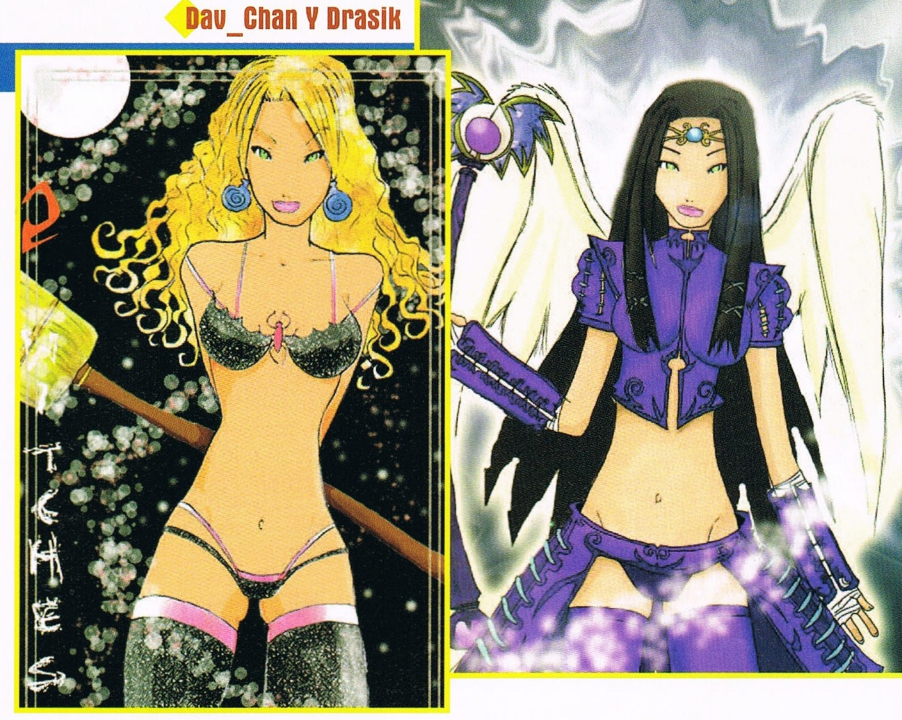
A Elena Fernández. ¡Hola Elena! ¿De verdad quieres ser algún día cantante como las Charm? Pues para eso una buena idea es participar en Operación Friki 2 ^_^ A ver, sobre lo que preguntas en tu carta del manga **Vagabond**: son unos 15 tomos más o menos, pero en Japón la serie aún no se ha terminado de publicar (por lo que habrá más tomos), así que podremos disfrutar de las aventuras del samurai hasta que nuestros amigos nipones se cansen.

A Jaime Martín. Hacer un club de fans es fácil, lo difícil es tener gente en el club y que se hagan actividades o publicaciones periódicas, es decir mantener el club lo suficientemente estable y que no sea aburrido. Lo mejor que puedes hacer para empezar es ir coleccionando fotos o imágenes de la serie que más te guste y sobre la que vaya el club de fans (si el club va sobre la verdadera identidad de *Rei Ayanami* pues empieza coleccionando fotos suyas). Lo mejor es empezar poquito a poco y ponerle entusiasmo y ganas. Un saludo y muchos ánimos con el club.

A Eva Mª. Sobre **Haibane Renmei** no está previsto su traducción y doblaje por el momento. Lo único que puedes hacer es esperar que a alguna cadena de TV caritativa le dé por traerla desde Japón y se preocupe por sacar los 13 episodios que al parecer tiene. Nunca se sabe, aunque estaría muy bien poder disponer de esta serie tan fantástica en nuestro idioma. Por cierto, el dibujo que nos envías está muy chulo, ¡un besazo!

A Marta Carrasco. Te gusta **Escaflowne**, ¿no? Es una serie genial, a mí me gusta mucho aunque al principio sólo les veía narices a los personajes (vaya, que tienen unas narices muy especiales ^_^U). No hay mucho merchandising de la serie ahora mismo pero puedes encontrar los DVD (o incluso los VHS) que sacó Selecta a un buen precio. Mírate las tiendas que hay en Granada o las que te queden más cerca (recuerda, en el CD de la revista normalmente viene un listado de tiendas). **Arc the Lad** es una serie bastante parecida a **Escaflowne** (no, no se parecen en

Dav_Chan Y Drasik



MaitePrados



Teresa Urrea



Marta Carrasco



cuanto a sus narices ¬_¬) y que recomiendo muchísimo a todo aquel seguidor de *Hitomi*, *Folken* y compañía.

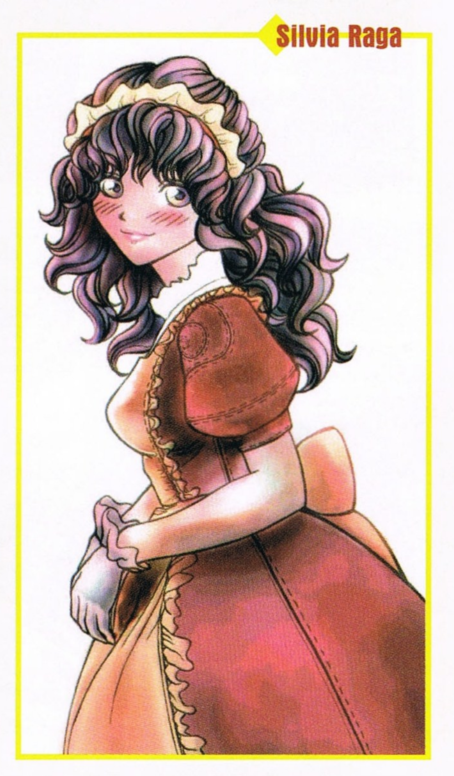
A Maite Prados. ¡Hola majísima! Felicidades por tu primera carta a la revista, a ver si nos mandas más ^_^! A ver, hace ya un par de meses que salió **Kaikan Phrase** (*Kaiphra* en versión abreviada), publicado por la editorial Ivrea. Anoto las sugerencias que nos comentas en la carta, ¡cuídate mucho!

A Adrián Sáez. Así que no te compras la revista desde hace tiempo, ¿eh? Muy mal, si te la comprases más ya sabrías que *Nana* ya no está (que por cierto, está muy bien, la veo casi cada día y me manda abrazos y besotes para tod@s). Te has perdido algún que otro especial en el que salían las series que nos comentas. Dejo aquí tus saludos especiales para *Eva Evrard* y *Rafa del Río* que, según tú, son los mejores redactores ^_^. Un saludo y cómprate más la revista que te veo algo perdido xD

A Antonia Cuenca. Vaya lista más larga de series que te gustan que has dejado ^_^U. Bueno, ya sabemos una razón más para que os suscribáis a **Minami**, según *Antonia*, "*la chica que me atendió por teléfono para la suscripción era muy simpática, deberían subirle el sueldo*" xD Pues, eso, una razón más. En cuanto a lo de estudiar arte, no desesperes, ya sabemos que es cuestión de tener suerte pero también de ser constante y no dejar de luchar. Mucha suerte con los estudios, espero que triunfes algún día y cumplas ese sueño que tanto esperas que se haga realidad (te lo dice alguien que también vive soñando y luchando para que sus sueños se cumplan ^_^). ¡Cuídate mucho y no dejes de escribir! Por cierto, me encantan las pegatinas que envías en la carta.



Veronica Salomón


Silvia Raga





Victoria Torrecillas

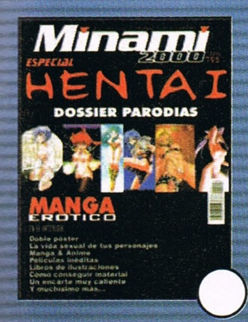
Diana Damielian

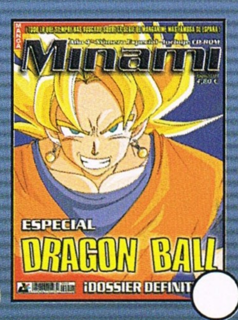

Rita Margarida

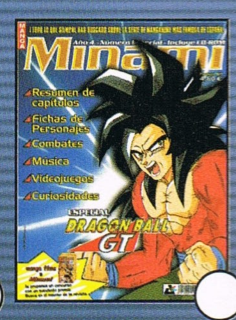


BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS



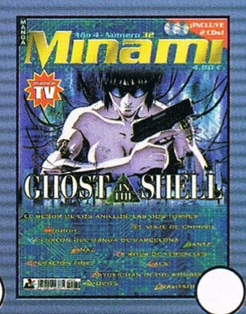


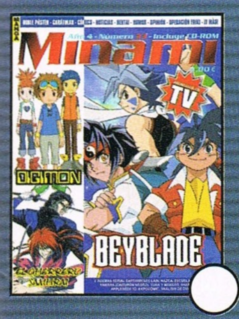






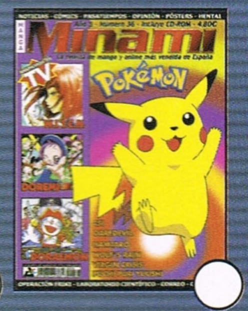




























MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

EDICIÓN ESPECIAL 10º ANIVERSARIO



LA GUERRA ENTRE NINJAS HA EMPEZADO...

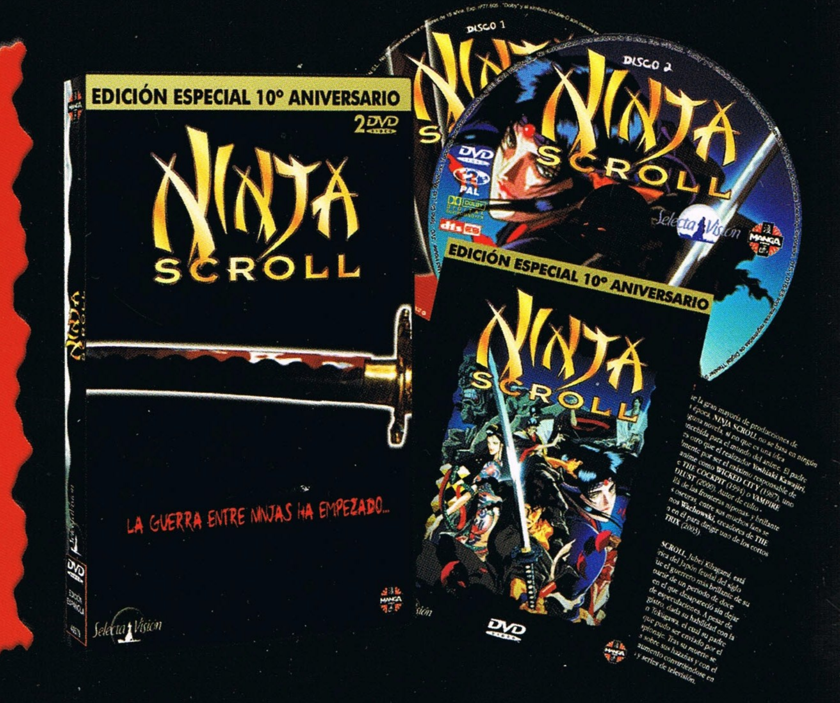


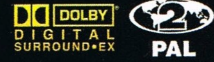
DISCO 1

Nuevo Master Digital Original 4x3 Full Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista al director Yoshiaki Kawajiri
Galería de imágenes
Trailer Japonés

DISCO 2

Nuevo Master Digital Enhanced 16x9 Wide Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista dobladores versión Inglesa (V.O sin subt)
Galería de imágenes
Trailer inglés
Ficha técnica, artística y de personajes
Datos de producción



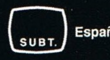














CONTIENE 2 DVD + FOLLETO



Selecta Visión S.L. c\Diputación 37, Local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

